PLAYSTATION ■ PLAYSTATION 2 ■ GAMECUBE ■ XBOX ■ DREAMCAST ■ GAME BOY ■ NINTENDO 64

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

NUMERO 32

ARGENTINA $4,90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 13.500
CHILE $1.850 • BOLIVIA $18 • VENEZUELA $2.290



GEOMATRIX

MUJERES SOSPECHOSAS AL RITMO DE MEGADETH!

GRAN TURISMO 3

UN REVIEW A FONDO DEL SIMULADOR DE AUTOS QUE ESTABAS ESPERANDO!

FINAL FANTASY

TE MOSTRAMOS Y CONTAMOS TODO ACERCA DE LA PELICULA!

Y COMO SIEMPRE, LOS MEJORES REVIEWS Y PREVIEWS!

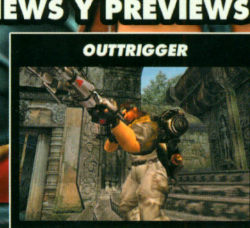
TECHNOMAGE



FIFA 2002

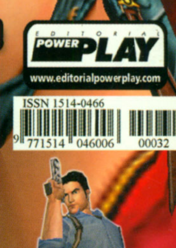


OUTTRIGGER



EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com

ISSN 1514-0466
9 771514 046006 00032



Y UNA ENTREVISTA EXCLUSIVA AL PRODUCTOR DE DEAD TO RIGHTS

Los Mejores Dealers

CAPITAL FEDERAL , GRAN BUENOS AIRES Y EL INTERIOR DEL PAIS

CRAZY GAME Corrientes 4814 Almagro	**TITANIC COMICS** Av. Rivadavia 5108 loc 307 Caballito	**PLAY MANIA** Av. Rivadavia 6720 loc 14 Flores	**SALA 1** Salguero 1954 Palermo
WIZARD Acoyte 495 Caballito	**PLAY GAME** Nagoya 3154 Villa del Parque	**D.G.L. GAMES** Lope de Vega 3074 Devoto	**MAGIC GAMES** Bucarelli 2315 / Juramento 2984 Villa Urquiza / Belgrano R
NEMESIS Soldado de la independencia 1165 Belgrano	**CYBER CLUB ARENA** Vidal 2527 Belgrano	**COMPUSERVICE** Av. San Juan 2144 Constitución	**VIRTUAL PLAY** Carhue 49 loc 79 Liniers
FREE TIME VIDEO Lope de Vega 1690 Monte Castro	**PLAYMANIA** Av. Pueyrredon 438 Once	**KID'S GAMES** Uriburu 1698 Recoleta	**NINO EXPRESS** Alem 260 Monte Grande
VIDEO MUNDO Catamarca 24 Mendoza	**GAME OVER** Av. San Martin 912 Rio Gallegos	**SANDOKAN** Av. Luro 6056 La Ferrere	**DARTAGNAN** Av. Rivadavia 14048 Loc 2 Ramos Mejía
JUNIOR GAME Dean Funes 274 Córdoba	**BIG GAME** Dean Funes 158 Córdoba	**BLOCK OUT** 25 de Mayo 408 Moron	**STATION GAMES** Italia 1176 Loc 8 San Antonio de Padua
VYF Juan B. Justo 1355 Mar del Plata	**MACROSS** Brown 217 / Belgrano 9 Bahia Blanca	**DARTAGNAN** Arieta 3199 San Justo	**GAME STREET** Av. Belgrano 3621 San Martín
MASTER GAME II Cordoba 955 Loc 35 Rosario	**EL TREBOL** La Patria 3045 Villa Tesei	**CONY HOGAR** Constitución 179 San Fernando	**TABACO** J.D. Peron 2186 Valentín Alsina
STYLO Calle 64 N° 2946 loc 26 Necochea	**INDEX COMPUTACIÓN** Senador Moron 1112 Bella Vista	**GAME OVER** Diagonal Brown 1445 Adrogue	**EL CHIP** Avda. Mitre 541 Avellaneda
MARFER Ayacucho 1476 Florida	**KNOW HOW SISTEMAS** 9 de Julio 1452 Lanus	**VIDEO FIESTA** Zuviria 5059 Loc 12 Jose C. Paz	**PLAY GAMES** Shopping Torres del Sol Loc 231 Pilar



COMPATIBLE
COMPATIBLE
COMPATIBLE
MULTIMEDIA
ADVANCED
CASES
MERCHANDISING
LICENSING
Multimedia Collection 2001
LAMBORGHINI
DUCATI
CORSE
Deseit
sa
X TECNOLOGIES
www.xtecnologies.com.ar
Tel : 4345-6371/72/82/83

INDEX

INDICE

ESTE MES EN NEXT LEVEL

28

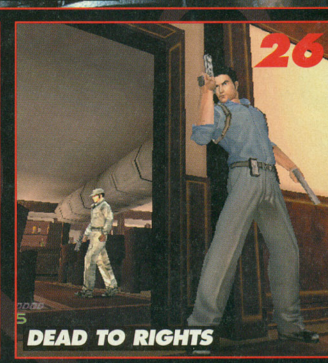


FINAL FANTASY THE MOVIE



36

GRAN TURISMO 3 A-SPEC



26

DEAD TO RIGHTS

FIRST APPROACH / FINAL TEST





EDITORIAL

Les voy a contar una historia. Pónganse cómodos, sáquense las zapatillas, desabróchense el pantalón y prepárense un café, que aquí vamos...
Erase una vez, un grupo editorial. Entre ellos y sus lectores estaba todo bien, sus productos eran de una calidad intachable y todos eran felices con todos. La vida era perfecta... hasta que un terrible monstruo llegó para quebrar la paz del lugar. Un monstruo asqueroso, un monstruo apestoso e irritante. Un monstruo llamado Economía. Y el monstruo estuvo a punto de vencer a estos valientes muchachos. Casi, casi, casi aumentaron el precio de la revista con la esperanza de vencer a la abominación. Pero no lo hicieron, prefirieron lucharla mano a mano con sus fieles seguidores... o al menos eso creyeron ellos. Por un imperdonable error -del cual nos hacemos cargo- se mandó a la imprenta la tapa con el precio nuevo. Hordas de enojados lectores apedrearon a estos chicos cuando los veían por la calle, las madres se escandalizaron y nadie los quería ya. Y todo por culpa del monstruo que muchos llaman Economía.
El fin.
Bien, queridos lectores, la verdad es que por presiones económicas estuvimos a punto de aumentar el precio de la Next, pero no lo hicimos, por el compromiso que reafirmamos en la editorial pasada. Desgraciadamente, la tapa que manejábamos en un comienzo -la que tenía el precio nuevo y aumentado- fue la que se mandó a imprenta. No fue una broma pesada, se los aseguro. Se nos escapó de las manos. Maximiliano Peñalver, el mismísimo director de Editorial PowerPlay, les pide disculpas de corazón así como todo el Staff de Next Level. Pero hay algo más que tienen que saber: como nosotros habíamos pasado a la distribuidora el precio de siempre -$4.90-, no vimos un solo centavo del aumento. Como verán, nadie salió ganando.
Pero... ¡hey, ánimos! entre manos tienen una Next Level con una calidad sensacional y por $4.90. ¡Eso es bueno! Y más cuando tienen bochas de Fist Approach, muchos Final Test, una entrevista exclusiva al productor de Dead to Rights, un informe especial de la peli Final Fantasy: Spirits Within y un Mega Review del nuevo Gran Turismo, entre infinidades de cosas más.
Los dejamos con el nuevo número, pero no sin antes decirles que, para el próximo, les tenemos preparada una entrevista EXCLUSIVISIMA a la gente de Square sobre todo lo que quieren saber de la décima parte de la saga Final Fantasy.
¡Nos vemos!

Maximiliano Javier Ferzzola
Jefe de Redacción

STAFF

DIRECTOR Y EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Maximiliano Ferzzola

DIRECTORES DE ARTE
Martín Varsano
Gastón Enrichetti

REDACTORES
Rodolfo A. Laborde
Diego Eduardo Vitorero
Santiago Bembihy Videla

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Máximo Frías
Diego Eduardo Vitorero

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto
fernando@editorialpowerplay.com

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
ventasnle@ciudad.com.ar

REPRESENTACION COMERCIAL
Andrés Loguercio
andresxpc@ciudad.com.ar

COLABORAN
Carla Callegari
Durgan A. Nallar

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAP. FED. Y GBA.
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. / Teléfono: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
Austral S.A., Isabel la Católica 137
Cap. Fed. / Teléfono: 4301-0701

Next Level es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Benbihy Videla. Editada por Editorial PowerPlay, Laprida 1898 11º G (1425) Teléfonos: 54-11-4805-8974 - Buenos Aires, Argentina.
E-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite.
ISSN 1514-9854.

Impresa en la Argentina, Agosto de 2001

SPIDER-MAN: THE MOVIE, NUEVA DATA CON FOTOS INÉDITAS

A PESAR DE QUE TODO EL MUNDO LO SABÍA, ACTIVISION CONFIRMÓ EL JUEGO DE SPIDER-MAN: THE MOVIE

Activision acaba de confirmar que el juego de Spider-Man: The Movie se encuentra en desarrollo por la gente de Treyarch. El título, inspirado en la inminente película de Columbia Pictures, se espera para Xbox, PS2, Gamecube y GBA para el 2002 -fecha en la que coincidiría con el estreno de la peli-. Se sabe que la gente de Columbia está trabajando codo a codo con los muchachos de Treyarch para que todo quede pipí cucú.





TERMINATOR, EN UNA PRECUELA DEL PRIMER FILM

ARNIE DIJO: "I'LL BE BACK"... Y VOLVIÓ EL GUACHO NOMÁS



Cronológicamente anterior a la primer película de la saga, este Terminator de Infogrames será un juego de acción en tercera persona que se desarrollará en el año 2029. Por ahora sólo para PS2, jugaremos en una tierra postapocalíptica -luego de que Skynet hizo cachitos la tierra- como miembro del grupo rebelde de John Connor. En síntesis: tendremos que infiltrarnos hasta Skynet para mandar al pasado al protector de Sarah Connor. Pero para eso... tendremos que pasar por zonas urbanas, laboratorios y zonas de de guerra hasta llegar a la mismísima Skynet; todo lleno de Terminators y demaces computadoras poseídas. Terminator está siendo desarrollado por Paradigm Entertainment y saldrá a mitad del 2002.

¡VOLVERE Y SERE UN DISCMAN!

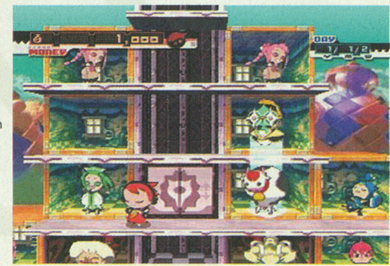
STAR WARS ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON II

¡NUEVAS FOTOS PARA EL DELEITE DE LOS STAR WARS FANAS!

Misiones aire-tierra y aire-aire para creerse Han Solo -aquel que nunca está acompañado, je-. Recordemos que por el momento Rogue Leader sólo ha sido confirmado para Gamecube...

ONE PIECE MANSION

ESTUVIMOS JUGANDO LA VERSIÓN JAPONESA DE ONE PIECE MANSION Y ESTO FUE LO QUE ENTENDIMOS...



Como manager de todo un edificio, nuestro trabajo es mantener feliz y ordenado a nuestro vecindario, mientras hacemos platita para hacer crecer nuestro edificio y así poder albergar más clientes. El juego es simple y adictivo, la única pega de esta versión es que no entendimos muy bien casi nada, todavía no nos va eso del japonés. Para ganar, hay que lidiar con luchadores de sumo, con DJ's molestos y ruidosos, con terribles viejas piradas, con niñas mimadas y toda esa fauna urbana que vemos en los bondis, todos ellos molestos, claro y con gustos y locuras diferentes.

¿Qué hay que hacer? evitar incendios, goteras, echar mascotas molestas, evitar fiestas fueras de hora, invitados que molesten a las viejas y por sobre todo no mezclar las clases que sean incompatibles. Los residentes de nuestro edificio van a mostrar su felicidad con una flecha verde y su disgusto con una roja.

Estamos esperando la versión yanqui que está por venir, ya que seguramente nos perdimos muchas cosas... pero hasta donde entendimos, el juego traducido va a ser una masa.

ELEMENTAL FORCE

¡MÁS NINJAS PARA LA PLAY2!

Godai nos está preparando, por encargo de 3DO, una experiencia Ninja que promete revivir los viejos tiempos de Shinobi, con el sabor de las nuevas tecnologías. Inspirado en las grandes películas clásicas de ninjas -Crouching Tiger, Hidden Dragon, 18 Bronze Men y Super Ninja- y en juegos de la talla de Shinobi y Final Fight, este Elemental Force pinta de los más grosso. Muchas son las características y detalles que Godai utilizará para emular las cosas ninjas: movimientos especiales y magia elemental. Entre los movimientos especiales encontraremos uno que nos permite hacer esos saltos laaaaaargos y sobrenaturales que vimos en El tigre y el Dragón. Otro movimiento especial será muy similar al efecto Matrix que ya vimos en Max Payne de PC. La magia elemental, por su parte, se basará en los... elementos, doh. La parte original viene del lado de las cancelaciones. Por ejemplo, la magia de Agua vence a la de Fuego -como que lo apaga-. Muchos jefes de final de nivel representarán uno de los elementos y actuarán según su agresividad. Los enemigos, aprenderán de nuestros ataques y no van a dejar que les metamos dos veces la misma combinación de golpes. Por lo visto, nada de truquitos truchos para vencerlos. Mucho Stealth y algún que otro puzzle completa el menú. Además, ¡se podrá jugar de a dos! Al fiiiin, un juego de peleítas para dos personas. Elemental Force estará listo "en algún momento del 2002".





SPLASHDOWN PARA PS2

LUEGO DE ATV OFFROAD FURY, RAINBOW STUDIOS NOS TRAE OTRO DE CARRERAS, ESTA VEZ SOBRE EL AGUA.







Los usuarios de Nintendo supieron disfrutar tiempo atrás de un arcade en el cual andaban sobre motos de agua, mientras los poseedores de una PlayStation maldecían por no tener un juego similar.
Bueno, nuestra hora de venganza ha llegado, muchachos! Aunque no sea el Wace Racer Bluestorm (que va a estar disponible para la nueva consola de Nintendo), Infogrames promete que nos vamos a divertir igual de lindo con Splashdown, además de que piensan incorporarle un engine para manejar las aguas de lo más pulenta. Por ahora hay que conformarse con estas fotitos...

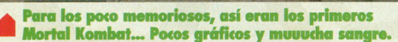
MORTAL KOMBAT EN LA XBOX

EL JUEGO MÁS SANGRIENTO DE TODOS LOS TIEMPOS, RETORNA CON TODA LA FUERZA.

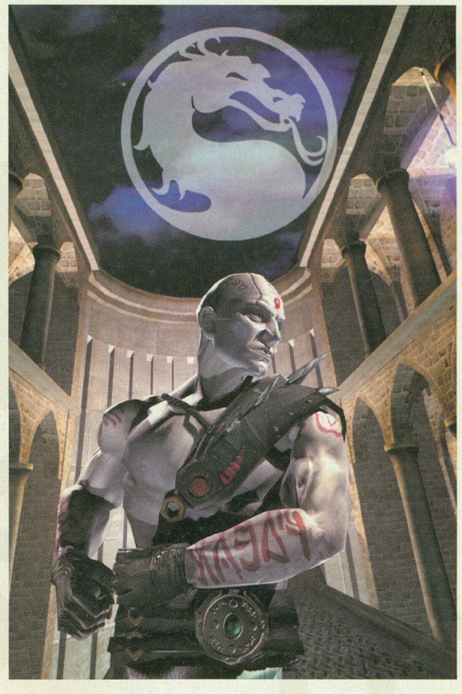
Muy poco es lo que se sabe de la nueva versión del Kombate Mortal para la Xbox. Pero por lo menos hay algo para ver ya. Aunque sea, poco... Que al menos sabemos que no es un rumor, hoy por hoy, eso ya es mucho decir. Con todos esos rumores dando vuelta por ahí...







Para los poco memoriosos, así eran los primeros Mortal Kombat... Pocos gráficos y muuucha sangre.



SAIYUKI: JOURNEY WEST

LANZADO EN 1999 EN JAPÓN, EL JUEGO DE ESTRATEGIA BASADO EN LAS AVENTURAS DEL LEGENDARIO SAIYUKI -INSPIRACIÓN DE DRÁGON BALL Z- VIENE PARA ESTAS PAMPAS.

Con un estilo muy a los Final Fantasy Tactics, Saiyuki: Journey West está por aparecer por estos lares y solo para la pequeña PlayStation. Saiyuki nos cuenta la historia del legendario monje Sanzo que, en su camino lleno de aventuras, recluta a Son Goku -el Rey de los Monos-. Como podrán observar en las fotos aquellos que la tienen re clara en esto, el juego es muy similar a Final Fantasy Tactics y demaces del palo. Muchos ítems, cientos de hechizos e incluso Guardianes a lo FF harán su aparición. Algunos personajes del grupo, podrán transformarse en sus bestias guardianas, cada una con sus diferentes características y habilidades. Akihiro Yamada, creador del arte de Front Mission 3, estuvo a cargo del diseño de los personajes y habrá muchas escenas de anime para el disfrute del otaku.
Al cierre de esta edición Saiyuki ya debería estar en las calles.





THIS IS FOOTBALL 2002

UNO DE LOS POCOS JUEGOS DE FÚTBOL EN PREPARACIÓN CAPAZ DE DESTRONAR A KONAMI Y EA SPORTS COMO LOS REYES DEL GÉNERO.

El equipo de Sony, Team Soho, está pensando lo que para muchos es impensable: lograr un juego de fútbol mejor que ISS Pro Evolution Soccer y la serie FIFA. ¿La clave para lograr tal objetivo? La cantidad de opciones, de competencias y la licencia de FIFPro que permitirá que se usen nombres reales para nueve divisiones de Europa, Inglaterra y Bélgica -entre otros-. También habrá una Special Competition que nos dejará jugar con cualquier equipo de cualquier época de la historia. Todo con nombres reales y habilidades propias. Como podrán observar en las fotos, las visuales del juego son terriblemente geniales. Team Soho modeló las expresiones faciales de 250 futbolistas famosos. Los afortunados que pudieron jugar un ratito a la versión beta de This Is Football 2002 pueden hablar horas de lo entretenido que el juego final promete ser, una jugabilidad genial para una acción bien balanceada. Las hinchadas de cada uno de los equipos vitorearán a su manera con sus cantos típicos completando el detalle soberbio de las canchas. Nada de hinchada papelito, aseguran... En octubre podremos poner nuestros sucios garfios sobre This Is Football y les contamos ¿ok?

DRAGON QUEST IV, DIRECTO PARA PSX

CUANDO TODOS CREÍAN QUE LA CUARTA PARTE DE DQ IBA PARA GBA, ENIX NOS ACLARA LOS TANTOS

Enix aclaró que la cuarta parte de Dragon Quest -que está actualmente en desarrollo- irá directamente para PlayStation. Todos creíamos que tal versión se vería en la Gameboy Advance de Nintendo, pero -al parecer- no eran más que rumores, aunque no se descarta que sea una posibilidad en el futuro.



MAX PAYNE VA PARA PS2 Y XBOX

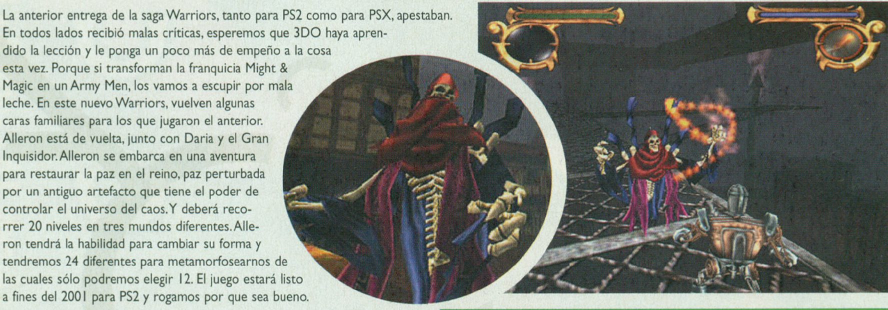
ANUNCIO OFICIAL DE TAKE-TWO INTERACTIVE

Take-Two Interactive anunció que Rockstar Games, una subsidiria, desarrollará la conversión de Max Payne para PS2 llegando a fin de año. Mientras que la de Xbox estará a cargo de Neo Software, una compañía europea. Como podrán ver, ya nada es lo que fue en la industria, PC y consolas cada vez se la pelean más codo a codo. ¿Cómo terminará esto?

WARRIORS OF MIGHT & MAGIC: SHIFTERS

LA NUEVA ENTREGA DE 3DO DE SU SAGA WARRIORS

La anterior entrega de la saga Warriors, tanto para PS2 como para PSX, apestaban. En todos lados recibió malas críticas, esperemos que 3DO haya aprendido la lección y le ponga un poco más de empeño a la cosa esta vez. Porque si transforman la franquicia Might & Magic en un Army Men, los vamos a escupir por mala leche. En este nuevo Warriors, vuelven algunas caras familiares para los que jugaron el anterior. Alleron está de vuelta, junto con Daria y el Gran Inquisidor. Alleron se embarca en una aventura para restaurar la paz en el reino, paz perturbada por un antiguo artefacto que tiene el poder de controlar el universo del caos. Y deberá recorrer 20 niveles en tres mundos diferentes. Alleron tendrá la habilidad para cambiar su forma y tendremos 24 diferentes para metamorfosearnos de las cuales sólo podremos elegir 12. El juego estará listo a fines del 2001 para PS2 y rogamos por que sea bueno.





¡LA DREAMCAST BAJA OTRA VEZ DE PRECIO!

DE 99.95 DÓLARES LA DC BAJA A...

¡79.95 de los verdes! ¡Un regalo! Y todavía no es una consola muerta, que no... Además de la extensísima galería de títulos -que ya de por sí valen el gasto- los juegos que restan por salir son la masaaaa. Sega Sports World Series Baseball 2K2, Alien Front Online, Propeller Arena, NFL 2K2, NBA 2K2 y Shenmue II son algunas de las excusas para gastar menos de 80 pesos por la DC. Como si fuera poco, Sega piensa bajar los precios de los controles a 14.95 y del VMU a 9.95 dólares. ¿Querés más? ¡Tomá! El pack de Sonic Hardware Bundle -que incluye Sonic Adventure, Sonicc Shuffle y un VMU de Sonic- valdrá apenas 99.95.

Se dice por ahí, que este mismo año la DC no valdría más de 49.95 -por otra rebaja de la gente de Sega-, así que si quieren especular, especulen...

VAMPIRE NIGHT, UNO DE TIROS Y VAMPIROS

NAMCO Y SEGA JUNTOS EN UN HOUSE OF THE DEAD CON COLMILLOS

WOW Entertaiment -subdivisión de Sega en lo referente a juegos de tiritos con pistola- asiste a los muchachos de Namco en esta nueva aventura que están emprendiendo. Asumiendo el rol de Michael o Albert -dos chabones salidos de la familia Belmont o casi- deberán enfrentarse los horrores de una villa europea con nada más que su coraje y reflejos. Paisajes nevados, calabozos, calles oscuras y otros lugares poco recomendables para nuestra salud son los que visitaremos en el transcurso de esta peligrosa aventura. El sistema de House of the Dead 2, donde los caminos dependen según los inocentes que recatemos también se hará presente. Esta versión, para PS2, será un port directo de la versión de arcades -que anda dando vueltas por algún lugar, menos Argentina claro-. A fin de año, matar zombies habrá pasado de moda, ahora la cosa van a ser vampiros... ¡Un momento! los vampiros SON zombies... Aahh, maldita sea... no hay nada nuevo ya.





¡IMÁGENES DE STAR WARS: OBI WAN Y ALGO DE INFO!

FINALIZANDO EL 2001 VAMOS A VER LO QUE EN PC NO PUDO SER



Lucas acaba de develar algunas imágenes sobre lo que sería el Obi Wan. Recordemos que este juego era muy esperado, desde hace un par de años, por los usuarios de PC, hasta que Lucas declaró que sería imposible, por ahora, hacer un juego de tales proporciones para... una simple PC. Desde ese día el juego encaró para la Xbox y detrás vemos toda una movida comercial como jamás se ha visto nunca. Pero no importa, los argentinos ya estamos acostumbrados. Lo importante es que Obi Wan está tomando forma y ya se sabe que contará con 15 niveles en los cuales pelearemos con Darth Maul, los Tusken Raiders y los Droides feos esos usando su sable de luz y LA FUERZA, yeah. A fin de año, por fin, el juego verá la luz ¿le creemos?



Como Obi Wan es un jedi de esos bien pulenta, va a poder hacer todo tipo de saltitos y piruetas para esquivar los disparos de sus enemigos.

FECHAS DE SALIDAS

SEPTIEMBRE

PLAYSTATION 2
Lotus Challenge - Interplay
NHL 2002 - EA Sports
Soldier of Fortune - Majesco
Run Like Hell - Interplay
Forces of One - Interplay
Arctic Thunder - Midway
Portal Runner - 3DO
ICO - Sony
Silent Scope 2: Dark Silhouette - Konami
Thunderstrike: Op. Phoenix - Eidos
Monster Rancher 3 - TECMO
Project Eden - Eidos
Soul Reaver 2 - Eidos

PLAYSTATION
One Piece Mansion - Capcom
Nascar Racers - Hasbro
Tales of Destiny - Namco
IHRA Drag Racing - Bethesda
Nicktoons Racing - Hasbro
X-Men Mutant Academy 2 - Activision
Spider-Man 2 Enter Electro - Activision
Hot Wheels Extreme Racing - THQ
Scooby-Doo And The Cyber Chase - THQ
Syphon Filter 3 - Sony

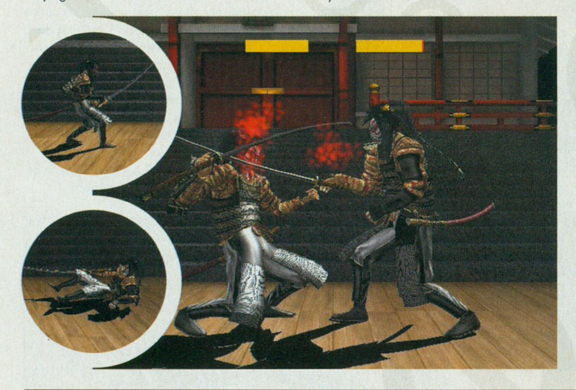
DREAMCAST
Sega Sports NFL 2K2 - Sega
Propeller Arena: Aviation Battle Championship - Sega
PBA Tour Bowling 2001 - Bethesda
Phantasy Star Online Version 2 - Sega
Ooga Booga - Sega

GAMEBOY ADVANCE
F-14 Tomcat - Majesco
NFL Blitz 2002 - Midway
MX 2K2 Ricky Carmichael - THQ
ESPN Final Round Golf 2002 - Konami
Power Rangers Time Force - THQ
ESPN X Games Skateboarding - Konami
Scooby-Doo Cyber Chase - THQ
Atlantis The Lost Empire - THQ

SE ANUNCIA KABUKI WARRIORS

SAMURAIS KISSEROS AGUERRIDOS PARA XBOX

Crave Entertainment anunció un nuevo título para Xbox: Kabuki Warriors. Un Kabuki sería algo así como un Samurai pero con una onda muy Kissera, pero nada de Rock & Roll all night ¿eh? Kabuki Warrior será un juego de peleas con espadas, de esos fáciles de jugar, difíciles para masterear según las palabras de Holly Newman, vicepresidente de Crave y, además, agregó: "La simple y adictiva jugabilidad combinadas con las capacidades técnicas de la Xbox darán como resultado un juego excitante con unas hermosas visuales" bla bla y bla.





¡Gene Simmons se apresta a realizar el "golpe de la garza" en Kabuki Warriors!

CEL DAMAGE

UN COMBATE CARTOON PARA ALQUILAR BALCONES

Pseudo Interactive está ultimando los detalles de Cel Damage, un juego de autos combativos -al estilo Twisted Metal- pero con las reglas del deathmatch clásico de, por ejemplo, Quake. O sea, un montón de autos, estilo cartoon -dibujitos animados, para los menos entendidos-, en una arena que dan el todo por el todo en un destaze de carrocerías. A diferencia de algunos títulos del género, estos combates son por puntos. Si morimos, aquel que nos mata recibe un punto. Si nosotros matamos a alguien nosotros recibimos un punto. El primero que hace una cantidad dada de puntos, gana. En Cel Damage se nos dan puntos también como recompensa a lo "violenta" de la muerte de nuestros enemigos, así que habrá que andar inspirados...

Con esta premisa y unos gráficos del carajito -fíjense las fotos- Cel Damage es una gran promesa para aquellos que piensan hacerse con una Xbox.



¿No será un poco grande esa hacha? ¡No me amenace con esa porquería!



XBOX: PRECIO DE LOS JUEGOS Y PERIFÉRICOS CONFIRMADOS

MICROSOFT SE PUSO LAS PILAS Y REVELA JUGOSOS DETALLES SOBRE SU PRÓXIMA CONSOLA

¡Es oficial! el precio de los juegos para Xbox sería de 49.99 dólares en yanquilandia. Este precio incluye el mega esperado Halo, Mad Dash Racing y Project Gotham Racing entre otros. Además, InterAct reveló los accesorios que tendría listo para el día de salida: el Power Pad Controller y la 8MB Flash Memory Card . También estarán disponibles el Black Thunder Racing Wheel, el ShadowBlade Arcade Stick, el Rumblestick Fishing Controller y el StarFire LighterBlaster que serán lanzados comenzando el 2002. ¡Yeahhhh! Recordemos que el 8 de noviembre es el día X y, por solo 299 dolarotes, podremos ser felices -por un rato al menos-.





Obviamente, ustedes querrán saber el destino de la máquina en nuestro país, porque ATENCION!, las consolas que vengan a la Argentina van a ser, de igual forma que los reproductores de DVD, de una zona diferente a la de Estados Unidos o Europa, lo que va a significar que seguramente los juegos americanos no funcionen en la XBox criolla.

Estuvimos hablando con los muchachos de Microsoft Argentina, y Francisco Ortiz (responsable del área de juegos de la empresa para nuestro país) nos dijo que la máquina va a estar disponible a mediados del año que viene, y que va a salir algo así como 450 pesos, siempre y cuando el dólar no se vaya a las nubes. Los juegos -al tener como seis meses de changui de su salida en norteamérica su juegoteca va a ser realmente interesante- van a costar más o menos unos 60 / 70 dólares. ¡Maravilloso!

XB

BLOOD WAKE

COMPAÑIA: Stormfront Studios
DISTRIBUCION: Microsoft
FECHA DE SALIDA: Noviembre 2001

Cuando todavía no nos recuperamos del todo de esa locura destructiva sobre ruedas conocida como Twisted Metal: Black, de PlayStation 2, nos llegan datos bien frescos de uno de los tantos títulos con los que planea comprarnos Microsoft llegando a fin de año. El nombre de esta nueva y exclusiva promesa ultra violenta, que tendrá lugar sobre el agua en vez de tierra y pavimento, se llama Blood Wake.

Por algún motivo que hasta la fecha sigue siendo un misterio para nosotros, pareciera que los equipos de programadores que actualmente trabajan para Xbox tienen un no-sé-qué con todo lo relacionado al continente asiático, con China sobre todo. Decimos esto porque, recordemos, en el número anterior de Next Level ya había hecho un preview de New Legends, un juego que combina peleas con elementos de RPG, también exclusividad de Xbox, que tiene lugar en una China mezcla entre futurista y medieval.

A lo que pretendo llegar con toda esta perorata es que Blood Wake también se sucede en China, mejor dicho, en lo que se conoce como los mares del sur de aquel país (¡ahora sí!), en un posible futuro en el que tres facciones pelean con dientes y uñas por el dominio de estas turbulentas aguas. En verdad el despiole es entre dos de los bandos: el Imperio de Hierro, una potencia que goza de una abrumadora superioridad tecnológica, y los Iriyans, que superan ampliamente en número a los del Imperio, pero que no cuentan con su tecnología de avanzada.







Algunos preferirán esta vista para apuntar.

BATALLA NAVAL

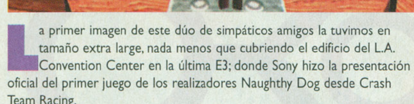
El tercer bando es el nuestro, Shadow Clan, que ve todo desde un punto de vista completamente diferente. Este Shadow Clan está compuesto por saqueadores, piratas y mercenarios, que intentan sacar provecho de la situación reinante. Así es como comenzaremos el juego siendo tan solo un marinerito inexperto, que tendrá que demostrar su valor a lo largo de 25 misiones con los más variados objetivos -escolta, ataques relámpago, asaltos a fortalezas, escaramuzas y combates a gran escala-, que podrán irse cumpliendo de manera no lineal, pudiendo verse tanto en primera como en tercera persona. Para este fin contaremos con distintos tipos de embarcaciones -habrá por lo menos 10 modelos (algunos secretos) a nuestra disposición- y un arsenal que hará las delicias de los más violentos: ametralladoras de gran calibre, minas acuáticas, cañones navales, torpedos, misiles teledirigidos, cohetes e incluso un par de armas no convencionales estarán a la orden del día. También podremos acceder a diferentes tipos de munición, algo que tendremos que tener muy en cuenta dependiendo de la misión que se nos encomiende. Imagínense sino lo que sería utilizar munición explosiva contra un pequeño y frágil buque al cual deberíamos capturar. ¡Lo mandaríamos de una al fondo con tripulación y todo!

Pero no serán los tremendos combates, ni la posibilidad de ir cambiando de navío, ni la variedad de armas o municiones, ni la historia (prometen que tendrá una, y muy buena por cierto), ni el modo multiplayer -de hasta cuatro jugadores y a pantalla dividida- lo que resaltará en Blood Wake. Se dice que no se ha visto en la historia de las consolas, a no ser por WaveRace: Blue Storm (Gamecube), ningún juego que imite con tanta perfección el agua. De hecho, nos enteramos que, además de cuidarnos de nuestros enemigos, tendremos que estar de lo más atentos a los cambios de clima, porque de un momento a otro podríamos estar esquivando misiles en un mar re-tranquilo y repleto de neblina, o en medio de una tormenta con vientos huracanados y olas de 12 metros de altura. Aseguran también que las explosiones de las demás embarcaciones incidirán de una u otra manera en el agua y, claro está, en nosotros si estamos demasiado cerca. Se supo también que el juego nos permitirá actuar tanto de día, como de tarde y noche. Técnicamente hablando, las torpederas y demás embarcaciones contarán con una cantidad impresionante de polígonos, además de texturas en muy alta resolución, lo cual nos permitirá apreciar hasta los detalles más pequeñitos. ¡No sé ustedes, pero yo ya no me aguanto más las ganas de andar en lancha!

Por Rodolfo A. Laborde

PS2 JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY

COMPAÑIA: Naughty Dog
DISTRIBUCION: SCEA
FECHA DE SALIDA: Diciembre 2001



La primer imagen de este dúo de simpáticos amigos la tuvimos en tamaño extra large, nada menos que cubriendo el edificio del L.A. Convention Center en la última E3; donde Sony hizo la presentación oficial del primer juego de los realizadores Naughthy Dog desde Crash Team Racing.

Lo que en principio se conocía con el nombre de Project Y, hoy es uno de los más esperados para los usuarios de PS2, ya que según parece, no se tratará de un Crash Bandicoot disimulado, sino más bien de un juego de idéntico género con afán renovador.

MISTICA METAMORFÓSIS

Tenemos a Jak: un intrépido chico rubio y robusto; y a su mejor amigo Daxter: una criatura pequeña, naranja y peluda, mezcla de hurón y ardilla. ¿Por qué el muchacho es amigo de un roedor? Bueno, hay una buena explicación para esto, de hecho la historia comienza cuando el par de aventureros (dos chicos normales aunque algo orejudos) exploran unas ruinas antiguas en la isla perdida llamada Misty, pero de pronto Daxter cae accidentalmente en una piscina de un líquido raro conocido como "Darc Eco", que lo transforma en el animalito que describí antes. Jak busca la ayuda de un sabio quien le informa la única manera de devolver a su amigo su forma normal, que es encontrando a un legendario mago con poderes místicos. Nuestros héroes parten en su travesía por un mundo extraordinario en busca del antídoto.

Convengamos que Daxter no va a ser un personaje controlable, será tipo Tails en Sonic, y nos ayudará sólo en ocasiones. Jak podrá saltar, rodar, dar golpes, ganchos y hacer volteretas (estilo Crash). Comenzaremos con una corta lista de movimientos, pero eventualmente aprenderemos más mientras visitamos los cuatro pueblos (o villas) que representan cada nivel; la mayoría de los ambientes de estilo tropical, muy coloridos y con escenarios gigantescos, donde tendremos una libertad total de movimiento. Habrán enemigos a nuestro paso que tendremos que destruir, pero nos enfrentaremos a un solo "boss" - una horrible planta con tentáculos cubiertos de espinas. Hallaremos además docenas de personajes caricaturescos para interactuar, quienes nos solicitarán ayuda para distintas tareas - que lógicamente terminarán llevándonos a salvar el universo. Como la mayoría de los juegos de plataforma en 3D, a lo largo del recorrido deberemos recolectar gran cantidad de items; el principal será el powercell que le dará poder a la bicicleta motorizada de Jak permitiéndole alcanzar el siguiente nivel. También habrán esferas de colores con poderes, habilidades y armas que nos ayudarán a descifrar puzzles. Para mantenernos activos, existirán competencias en carreras y algunos mini-juegos (por ejemplo pescar con red desde un puente, evitando atrapar anguilas, lo que nos hará comenzar de nuevo y de nuevo y de nuevo...)

GRANDES PEQUEÑECES

Los cinemas de Jak and Daxter serán en tiempo real con tremendas animaciones. No existirán tiempos de "loading" o pausas mientras se carga la próxima pantalla, lo que nos dará mucha libertad para ir de un lugar a otro a nuestro antojo. Naughty Dog ha dado mucha importancia en lograr detalles particulares con muy buenos efectos, como por ejemplo árboles o arbustos moviéndose por la brisa, reflejos de luz a través de lagos y sombras cambiantes durante el transcurso del día, entre otros.

En definitiva, se trata de un juego ambicioso desde el punto de vista técnico, gracias a la potencia de la PS2 que permitió a los realizadores dar rienda suelta a su imaginación. A los fans de Crash no les sorprenderán los entornos y la ambientación, pero encontrarán un mundo entero de aventuras y descubrimiento, además de una nueva mascota para futuras generaciones.

Por Carla Callegari



SUPER SMASH BROTHERS MELEE

COMPAÑIA: HAL Laboratory
DISTRIBUCION: Nintendo
FECHA DE SALIDA: Noviembre 2001



Una terrible amenaza afecta el mundo de Nintendo, un nuevo torneo Super Smash está a punto de comenzar y nuestros personajes favoritos vivirán misteriosas aventuras a las "piñas", ¡dentro de la GameCube!

La tan ansiada revancha después del clásico de Nintendo 64 está llegando, con un entorno gráfico de nueva generación que ningún luchador querrá perderse...

PRIMER ROUND

En esencia será el mismo juego de su antecesor, pero contará con un nivel técnico superior y algunas muy buenas novedades. Vistas las capacidades de la nueva consola, podremos seleccionar personajes que respetarán sus movimientos y armas características. A través del juego podremos practicar los movimientos en el modo training, que nos permitirá probar las habilidades especificas de ataque y defensa de cada luchador; y luego entrar en un nuevo modo de torneo en el que podremos manejar 64 entradas al mismo tiempo.

Dispondremos de aproximadamente 30 nuevos items para defendernos y atacar durante la batalla, y podremos hallar algún que otro modo secreto escondido por ahí con nuevos personajes.

Ganaremos puntos a través de cada batalla, lo que nos permitirá recolectar muchas figuras con personajes del pasado y el presente de Nintendo, hasta convertirnos en los más grandes guerreros.

Nadie duda de que el modo multi-player será muy divertido, pero ¿y el modo para un jugador?... Bueno, para nuestra tranquilidad, parece que los chicos de HAL Laboratory trabajaron duro y esta vez será mucho más completo que el del original de N64. Al parecer, crearon una especie de aventura en la que no sólo habrá batallas, sino que cada personaje tendrá sus intros y escenas cinemáticas durante la aventura; deberemos además superar niveles con scroll al más puro estilo de juegos como Final Fight, en los que se deberá derrotar a una serie de enemigos secundarios antes de enfrentarnos al enemigo final, que será uno de los protagonistas del juego.

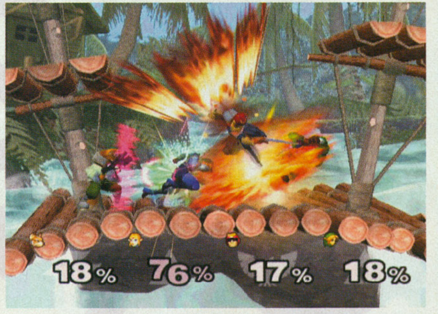
Como si fuera poco, el último combate de cada personaje será contra su némesis personal (algo así como: "¡En esta esquinaaaa el plomero Mario, y en la otra esquina, su archienemigo Bowser!"). Esto podría sugerir que la gran cantidad de personajes ocultos que habrá, podrían ser villanos como Ganondorf, los Metroid o Andross.



SALEN AL RING

Al momento, ésta es la lista de personajes confirmados y listos para el combate cuerpo a cuerpo:

Mario, Peach, Link, Princess Zelda, Sheik, Kirby, Yoshi, Donkey Kong, Bowser, Ness, Capitán Falcon, Samus Aran, Ice Climbers y nuestro amarillo amiguito Pikachu.



Circula el rumor de que uno de los personajes secretos del juego no pertenecerá a la Gran N, pero que se trataría también de uno de los personajes más famosos en la historia de los videojuegos. Unas pistas: es azul, tiene púas y corre a la velocidad del sonido. ¡Efectivamente, de ser cierto, se trataría de Sonic el erizo!

Si son de los que confían en que todo puede mejorarse, entonces valdrá la pena volver a enfrentarnos a enemigos letales para experimentar altos niveles de acción y entretenimiento como este nuevo Super Smash parece prometer.

Por Carla Callegari



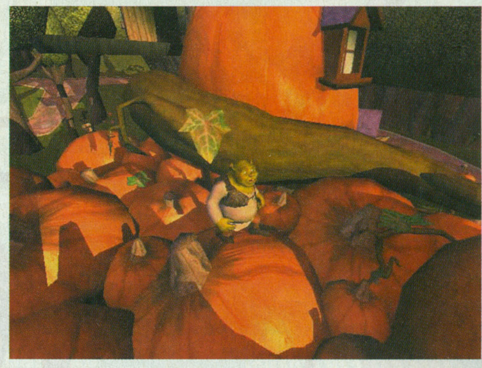


XB

SHREK

COMPAÑIA: Digital Illusions
DISTRIBUCION: TDK Mediactive
FECHA DE SALIDA: Noviembre 2001

ADVERTENCIA: El siguiente juego que vamos a presentar, no es apto para aquellas personas que adoren los cuentos de hadas, les gusten los héroes típicos, crean que la aventura es cosa seria y respeten las reglas de buena conducta, ética y moral. Para los que vieron la peli y se quedaron con ganas de más, ajusten sus estómagos y prepárense para el humor, porque vuelve el personaje más chancho, más malhumorado, más verde y más divertido de todos los tiempos: Shrek, para brindarnos ochenta horas de diversión garantizada en uno de los títulos más esperados para X-box.



¿QUERÍAN LA SECUELA?

Asumiremos el rol del peculiar héroe, situándonos justo después de los eventos ocurridos en la película. Resulta ser que Shrek quedó a cargo del reino, cosa que no lo hace muy feliz ya que se ve bombardeado por los problemas y reclamos de todo el mundo, cuando lo único que realmente quiere es volver a su hogar - el mohoso pantano. Nuestra labor será ayudarlo a manejar las relaciones públicas de pesadilla, y lograr recuperar su paz anhelada a cualquier costo. Para esto además, contaremos con el apoyo de algunos de los personajes memorables que nos deleitaron en el film, y por supuesto dispondremos de variedad de artillería pesada, para enfrentar toda clase de enemigos - desde arqueros hasta dragones - a lo largo de nuestro recorrido, armas un tanto peculiares, como problemas gastrointestinales (muy útiles cuando se necesita lanzallamas), repelentes de aliento (logrado con un aperitivo de cebollas crudas), y para los más tradicionales siempre dispondremos de las manos y los pies para dar empujones y patadas (en ese orden preferiblemente); incluso podremos tomar a nuestros pequeños enemigos y lanzarlos contra otros (lo que exigirá cierta práctica para hacerlo adecuadamente). Atravesaremos doce niveles que incluirán Sweetville, un área hecha completamente de chocolate y golosinas; Mother Goose Land, un mundo idílico de cuentos de hadas repleto de personajes característicos y el interior y exterior del gran castillo, entre otros; donde deberemos cumplir con ciertas misiones bastante extrañas pero sumamente entretenidas (36 en total).

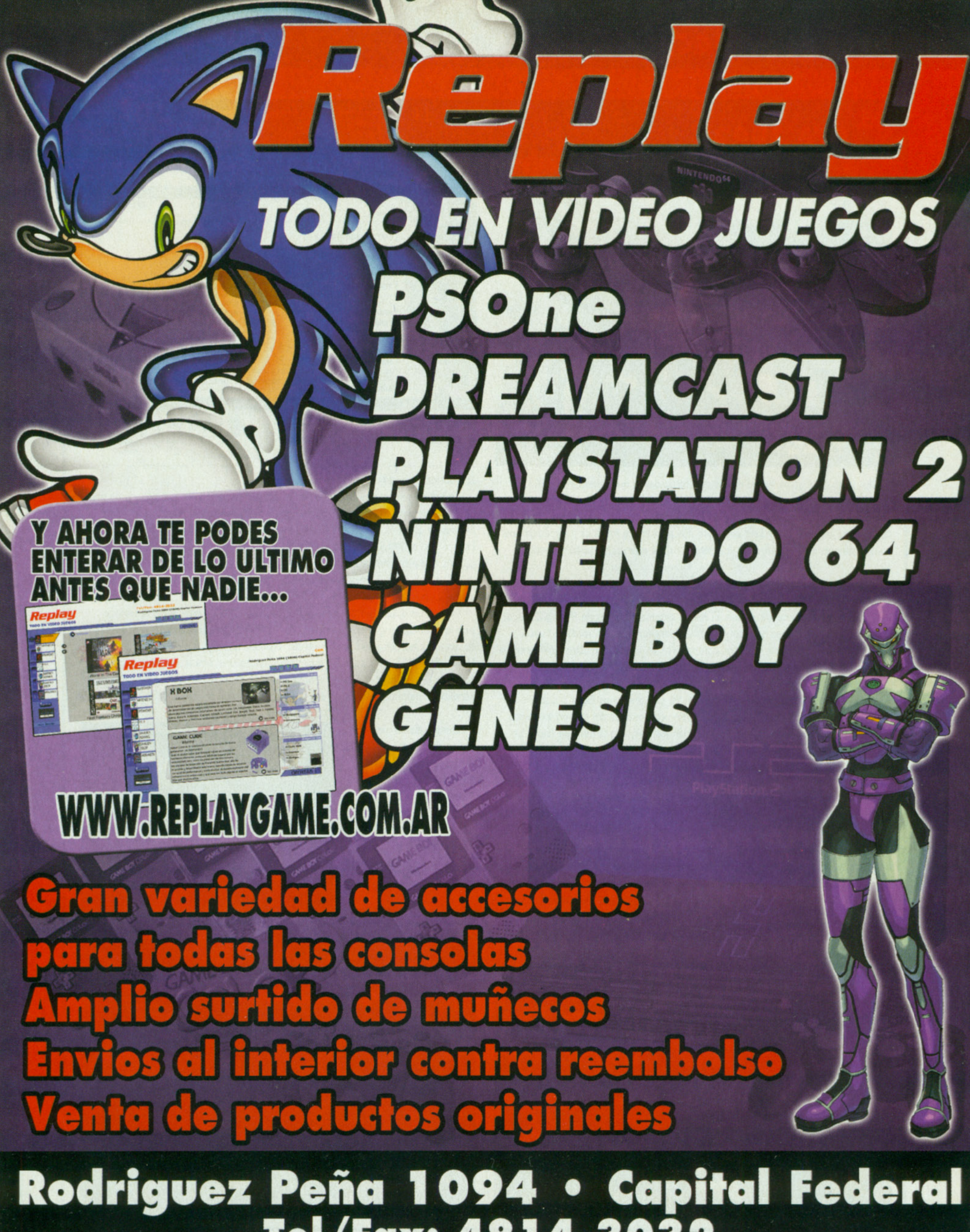
LA OLA VERDE

El aspecto más impresionante es la gráfica utilizada, los mapas de cada nivel son enormes y sorprendentemente detallistas, aún se está trabajando para lograr que los objetos no aparezcan de la nada a medida que nos acerquemos a ellos (cosa bastante normal y fastidiosa en juegos 3D), y que todo lo que forme parte del lugar se vea con nitidez sin importar la distancia donde nos encontremos; esto implicaría que si por ejemplo, llevamos a nuestro personaje hasta el lugar más alto del nivel, tendremos una vista panorámica real de todo el espacio. El único problema hasta el momento son los tironeos en la imagen que aún no están cien por cien solucionados, pero esperamos que la gente de Digital Illusions pueda resolverlo. Los efectos visuales también son importantes; para tener una idea, nuestro héroe verdoso cuenta con no menos de 16.500 polígonos para él solito, y fue diseñado con el mismo modelo y texturas utilizadas por Dream Works en el film (la técnica no será la misma pero vale el intento), gracias a una cámara rotativa que nos permitirá mediante un zoom ir directo a sus dientes, ojos y rostro, pudiendo apreciar bien de cerca todas las emociones faciales que es capaz de hacer. Las luces y sombras también jugarán un papel importante: estando en Mother Goose Land, por ejemplo, Shrek accionará por error un mecanismo que cambiará el día a la noche y la noche al día cada 15 segundos, al modificarse la luz en cada transición, también lo hará la dinámica.



Ya hay más de veinte títulos para X-box que tienen fecha de lanzamiento en USA durante el 2001, entre ellos y bien posicionado se encuentra Shrek, que según representantes de Microsoft mostrará todo de lo que es capaz la tan ansiada consola. Si además de esto cumple como promete con la línea de aventura y humor que nos mostró la película, entonces no quedan dudas de que se llevará todos los aplausos.

Por Carla Callegari


Replay
TODO EN VIDEO JUEGOS
PSOne
DREAMCAST
PLAYSTATION 2
NINTENDO 64
GAME BOY
GENESIS
Y AHORA TE PODES
ENTERAR DE LO ULTIMO
ANTES QUE NADIE...
WWW.REPLAYGAME.COM.AR
Gran variedad de accesorios
para todas las consolas
Amplio surtido de muñecos
Envios al interior contra reembolso
Venta de productos originales
Rodriguez Peña 1094 • Capital Federal
Tel/Fax: 4814-3032
email: replay@fibertel.com.ar

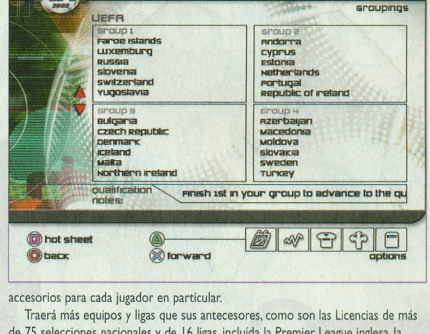
PS2

FIFA 2002

COMPAÑIA: EA Sports
DISTRIBUCION: Electronic Arts
FECHA DE SALIDA: Noviembre 2002


PSX





Bueno, aquí estoy, varios meses más tarde desde que saliera FIFA 2001. El interrogante que nos carcome la cabeza a los fanas de los deportes virtuales es si la nueva entrega de FIFA traerá cambios sustanciales con respecto al juego anterior. Esto creo que nos pasa todos los años y, a medida que pasa el tiempo, por lo menos yo voy perdiendo las esperanzas poco a poco.

A continuación, las novedades que traerá esta nueva entrega de FIFA, próxima a salir.

Innovador sistema de pases: El nuevo sistema de pases de FIFA 2002 incorpora un modelo de pases abierto y flexible. Podremos pasar balones al hueco, realizar paredes o dirigir a nuestros compañeros en jugadas de estrategia contra la defensa. Con este nuevo sistema se beneficiarán los jugadores de todos los niveles.

Nuevos modelos de entradas y árbitros: Ahora, el momento y el ángulo en el que barremos a un jugador determinarán que tengamos éxito o que provoquemos la ira del árbitro. Los jugadores serán responsables del comportamiento de su equipo, lo que les requerirá que evalúen los riesgos a la hora de hacer las jugadas.

Modo de clasificación para el Mundial FIFA 2002: Experimentaremos los altibajos de una fase de clasificación para el Mundial FIFA 2002. Seleccionaremos una de las selecciones nacionales y comenzaremos el viaje rumbo a Corea/Japón 2002.

Estas son las principales mejoras que traerá la nueva versión a fin de año.

Por otro lado, y como es típico en la serie, el gráfico es uno de los apartados en los que EA Sports hace más hincapié a la hora de programar. El nivel de detalle de los jugadores es mayor que nunca, incluyendo rostros más reales, peinados y accesorios para cada jugador en particular.

Traerá más equipos y ligas que sus antecesores, como son las Licencias de más de 75 selecciones nacionales y de 16 ligas, incluida la Premier League inglesa, la Bundesliga alemana, la Primera División española, la LNF francesa y la Major League Soccer (MLS) estadounidense. En teoría, la primera división de nuestro país tendría que estar incluída, o por lo menos Boca Juniors, ya que fue el último ganador de la Copa Libertadores de América y de la Copa Intercontinental; vamos a ver qué pasa.

Una de las cosas que siempre se le criticaron a FIFA, y más aun a la versión para consola dado que tiene un duro contrincante que superar, es que es demasiado arcade y no tiene nada de simulador; cualidad que desborda en la serie Winning Eleven. Para FIFA 2001 se había prometido mucha más simulación, pero por esas cosas de la vida, esto quedó en la nada, y si bien había más roce entre jugadores y pérdida de pelota, creo que no era justamente porque tuviera más de simulación.

Dentro de un par de meses más podremos disfrutar del juego de EA Spots basado en una de las licencias que más seguidores tiene, y esta vez esperamos que FIFA sea lo que realmente todos queremos: un simulador de fútbol puro.

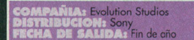


Por Diego E. Vitorero





PS2 WORLD RALLY CHAMPIONSHIP



Además de los deportes, los virtuales y los de verdad, amo el mundo del automovilismo; también el virtual y el verdadero. Con mis 27 años, desde los 10 que me la pasaba bajo cuanto pedazo de chapa llegaba a mis manos y engrasado hasta los dientes, y siempre he tenido gran afinidad por los fierros.

Ahora, los años y los videojuegos me han separado un poco del mundo real de los autos pero, por suerte, todavía tengo la oportunidad de mostrarles lo lindo que es el mundo del automovilismo en todas sus formas.

Aún recuerdo los momentos inolvidables que me hizo pasar, por lo menos a mí, el mejor juego de basado en competencias de Rally para cualquier consola: Colin McRae 2.0. Ahora, y a más de un año del lanzamiento del juego de Codemasters, nos llega toda esta información fresquita sobre World Rally Championship, un juego de Rally para PS2 que se las trae.

Este nuevo juego, que Evolution Studios -apadrinado por Sony- lanzará antes de fin de año, nos pondrá al mando de los autos con más chapa que tiene o tuvo el campeonato mundial de Rally.

Algunos de estos son el Mitsubishi Lancer Evo VII, el Subaru Impresa (mi preferido), el Peugeot 206 y el Ford Focus; cada uno estará modelado en base a los vehículos auténticos, haciendo que el grado de realismo sea de lo mejor.

La física en cada uno de los coches debe estar cuidadosamente pulida, a fin de que cada uno se comporte como en la realidad, con sus pros y sus contras a la hora de manejarlo.

Los pilotos que podremos elegir, con su respectivo auto, no serán de fantasía, sino los mismos que compiten o compitieron alrededor del mundo. Algunos de ellos son los conocidísimos Tommi Makkinen, Richard Burns, Carlos Sainz y por supuesto la leyenda que da nombre al juego, Colin McRae.



A todos aquellos que jugamos a cualquier juego de Rally, nos encanta ver cómo nuestro auto se va haciendo añicos a medida que nos damos algún que otro palo, o



simplemente por las exigencias del terreno; esto se llama daño en tiempo real en el vehículo. World Rally Championship, traerá un sistema parecido al ya visto en Colin McRae 2.0, en donde cada sección del auto está separada del resto, permitiendo que cada una de sus partes se pueda desprender de la carrocería, al igual que los vidrios, que se irán rompiendo progresivamente. Cabe aclarar, para quienes no lo saben, que esto del daño en la carrocería tiene incidencia directa sobre el comportamiento del auto y su rendimiento.

El juego contará con varias vistas. Tres en tercera persona, una más alejada que la otra; desde el ras del piso, dentro de la cabina, una desde el lado del conductor y otra desde el copiloto; y la última desde la tapa del motor del mismo. Habrá para todos los gustos.

En cuanto a las pistas, contará con todas y cada una de las etapas del actual campeonato. Tendrá un total de 70 fases, y cada una de éstas estará graficada a partir del trazado tal cual es en la realidad a través de un método fotorrealista, para dar mayor sensación de veracidad. Podremos correr en los secos e inhóspitos desiertos de Kenya, en la helada y nevada Suecia, en la bella Italia e inclusive podremos hacernos unas carreritas en el Rally de nuestro país. ¡Espectacular!

World Rally Championship, por lo que se sabe hasta ahora, tendrá todos esos detalles que nos gusta a los amantes de los buenos juegos de Rally.

No veo la hora de tomar mi Subaru Impresa y derrapar en cuanta curva o tramo se me presente. ¡Mientras tanto, saciaré mi sed de Rally con el impresionante Gran Turismo 3!

Por Diego E. Vitorero





MUNCH ODDYSEE

Todos saben muy bien que a la hora de hablar de videojuegos, sea PC o consolas, las convenciones más impactantes del mundo son las famosas E3, seguida de cerca por la ECTS de Londres, o la Tokio Game Show, que vislumbra al mundo un par de veces al año desde planeta Japón, obviamente.

Para empezar, convengamos que San Diego Comic-Con International no se caracteriza precisamente por sus stands de juegos. Sin embargo, y para sorpresa de muchos, este año la cosa no fue tan así. Ya el primer día, y antes de que el grueso del público pudiese entrar (esa historia me la reservo para otra oportunidad), yo ya me encontraba disfrutando a más no poder de la demo jugable de Munch Oddysee, una de las muchas exclusividades que se viene encanutando la Xbox de Microsoft para su lanzamiento.

Así, al lado de un enorme camión de donde recién se comenzaban a bajar cajas y cajas de Sobe, la bebida oficial de Xbox, posé mis anchas sentaderas sobre una silla, tomé por primera vez en mis manos el control de la Caja X (¡qué emoción!), y me puse a jugar como si mi vida dependiera de eso.



MUNCH

En el comienzo, y luego de un par de publicidades muy cómicas (espero que todos podamos volver a verlas en la versión final del juego) tuve que elegir entre nuestro viejo amigo Abe o su nuevo compañero de andanzas, una especie de renacuajo monstruoso llamado Munch. Optando por el segundo, comencé -no sé cómo ni por qué- en el interior de una charca. Después de practicar na-tación por un buen rato -y de comprobar la calidad gráfica del juego, claro- hice salir al bicho del agua. Para mi sorpresa, una vez sobre terreno firme Munch andaba a los saltos cual canguro. En la demo, que tenía toda la pinta de ser un modo "practice", había bocha de palancas para activar puertas -muchas de las cuales le dejarían el paso libre a Abe- y unos hongos verde flúo, que por lo visto eran necesarios para recargar una barra y poder así hacer uso de los poderes especiales de Munch y Abe. Estos poderes se activaban con los botones L y R, que dicho sea de paso, están ubicados muy a lo Dreamcast. Incluso el peso y el tamaño del control de Xbox me recordaba demasiado al periférico de la consola de Sega, a no ser por su color y el gran orbe verde en el centro. Pero volvamos al tema en cuestión, que no es otro más que el juego...

ABE

Después de darle y darle por un muy buen rato en una zona extensísima que parecía aledaña a una de esas mega fábricas de Oddworld (buen frame rate, espacios descomunales, gráficos y efectos muy copados, aunque nada que se diga "nunca visto") me pasé a Abe. Las diferencias entre éste y Munch eran principalmente los poderes de cada uno, además de que el renacuajo nada rápido y salta más alto que Abe, mientras que éste pareciera ser un poquitín más fuerte que su amigo anfibio. Para entonces, la convención ya era un manicomio descontrolado, y a pesar de estar de vacaciones me quedaban por hacer una parva de cosas, así que volví el control a su lugar, me acaparé unos cuantos tatoos para los chicos de la redacción, algunas calcos, y seguí mi camino. Una curiosidad: estando a tan sólo tres meses del lanzamiento de la mentada Xbox, todavía no se pudo ver el sistema andando. Sí, créanlo o no, todo lo que había eran unas enormes cajas plateadas que hacían de soporte a los televisores, y de donde salían los cables de los pads. Un verdadero misterio este tema...

Si quieren irse enterando de alguna cosa más, no tienen más que echarle un vistazo a www.xbox.com/sobe.

COMPAÑIA: Oddworlds Inhabitants
DISTRIBUCION: Microsoft
FECHA DE SALIDA: Noviembre 2001.

XB



San Martin 860 Gal. Rosario - Local 10 - Tel.: 0341-4214926
SENTITE EN OTRO MUNDO . . .
DONDE LA REALIDAD Y LA
FANTASIA SE
UNEN
The World GAME
PS2
PlayStation 2
Sega Dreamcast
Nintendo 64
PlayStation
SEGA
TODO LO QUE
QUERIAS YA
ESTA A TU
ALCANCE
THE WORLD
Mendoza 3936
Tel.Fax: 0341-4399218
Rosario

DEAD TO RIGHTS

UN REPORTAJE EXCLUSIVO DE FITO LABORDE AL PRODUCTOR DE ESTE ARCADE DE NAMCO QUE SE LAS TRAE: ANDRE EMERSON

Mientras todos estaban como enajenados con el cierre del número anterior de Next Level, yo tuve la oportunidad de hacerme una escapada a la soleada ciudad de San Diego, California. Fue una semana en la que pisé la playa tan sólo una vez... y de noche. Pasa que estuve metido todo ese tiempo -bueno, en realidad los cinco días que duró la expo- en la impresionante San Diego Comic-Con, una convención de ensueño en la que se junta todo lo relacionado al anime, comics, ilustración, series de televisión, figuras de colección, muñecos, juguetes, películas, e incluso algún que otro videojuego (aunque lo mejor para eso, como todos bien saben, es la E3 de Los Angeles).

Así fue como, metido en un tumulto de gente que no paraba de comprar cuanta cosa tenían delante, conocí casi por accidente a Mike Kennedy, guionista de DC Comics. No fue poco el tiempo que pasé con Mike en la Comic-Con, pero fue recién en el último día que ¡Oh, sorpresa!me enteré que Mike laburaba, además, para Namco USA. ¿El nombre del proyecto en el que Mike estaba trabajando? Nada menos que Dead to Rights (ver sección news de Next Level número 30), un impresionante título con fecha de salida para principios del año próximo. Fue por eso que, no bien regresé a Argentina, me puse de nuevo en contacto con Mike, con la intención de ver si podía hacerle de una buena vez el dichoso reportaje. Para mi sorpresa, (otra más...) mi nuevo contacto me pasó el mail de otro señor de la mítica compañía y que, según Mike, era la persona indicada para el reportaje: Andre Emerson, productor de Dead to Rights (DTR).

A continuación, las preguntas que Mr. Emerson tuvo la amabilidad de contestar en exclusiva para Next Level.



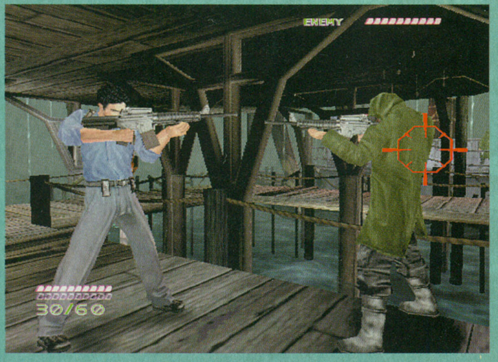


Fito: Por favor, contanos a grandes rasgos qué es Dead to Rights.

Emerson: Dead to Rights es un thriller noir que te pone en el rol de Jack Slate. Inspirado en las películas de acción de Hong Kong y en los films clásicos, Dead to Rights es un juego de acción en grandes dosis, con una narración fuerte y profundamente relacionada con la jugabilidad.

Fito: ¿Por qué un juego de acción y tiros en este momento, habiendo ya tantos en existencia? ¿Intentan hacer algo nunca antes visto o siguen simplemente con el típico estilo de juegos de acción?

Emerson: En verdad creo que estamos haciendo algo muy fresco y excitante con el género de acción. Muchas historias basadas en acción/aventura utilizan uno de dos conceptos, o survival horror o el tema del agente especial vs. los terroristas. Dead to Rights es un thriller noir, que tiene poco y nada de exposición en el mundo de los juegos. Yo creo que los fans de las películas de Hong Kong y los amantes de los juegos de acción en general de verdad van a disfrutar este título. Es rápido, dinámico, y ofrece un alto número de muertes.



Fito: Por lo que sabemos, Dead to Rights parece ser algo similar a Max Payne, para PC. ¿Es tan así?

Emerson: Las similitudes entre Max y DTR vienen con el territorio. Ambos juegos están muy influenciados por las películas noir y los films de acción de Hong Kong, así que las comparaciones son inevitables. Habiendo finalizado Max Payne, te aseguro que ambos títulos se juegan muy distinto. La jugabilidad de Max se resuelve alrededor de la configuración del mouse y del teclado de PC, mientras que la nuestra se basa en una jugabilidad para consola. Max Payne está construida alrededor de una mecánica básica que funciona correctamente con sus controles. Con Dead to Rights, hemos decidido hacer una aproximación que presenta puzzles, mini-games, luchas cuerpo a cuerpo, jefes, y otras características especiales que tienden a ser más apropiadas para las consolas.

Fito: Sabemos que Jack Slate corre, dispara con dos armas al mismo tiempo (si tiene dos armas, claro), se puede tirar para un lado o para otro, tanto en cámara lenta como en tiempo real, e incluso puede usar a sus enemigos como escudos humanos. ¡Hace de todo! Por

favor, danos más datos acerca de los controles del juego.
Emerson: ¡Jack lo hace todo! Se puede tirar en cuatro direcciones y el efecto de cámara lenta depende del tiempo que mantenemos apretado el botón, algo que se puede cancelar fácilmente apretando nuevamente el botón para tirarse. Jack puede desarmar a sus enemigos y usar sus armas contra ellos en un modo dramático o en tiempo real, dependiendo, otra vez, del tiempo que mantenemos apretado el botón. Jack cuenta además con un arsenal completo de movimientos para lucha cuerpo a cuerpo, incluyendo puñetazos, patadas, bloqueos, esquives y tomas para agarrar y tirar a sus oponentes, todo en un sistema de peleas muy fácil de usar. Jack también puede acercarse a sus enemigos y romperles el cuello, o bien tomarlos a modo de escudo humano. Luego, si el escudo sigue con vida después del tiroteo, Jack puede rematarlo. Y hay toneladas de cosas en las que aún estamos trabajando.
Básicamente, queremos poner en las manos del jugador tanto control como nos sea posible. Se puede mover la cámara, accionar eventos en cámara lenta o escenas en "modo dramático", todo mientras se sucede la acción, o bien no hacer nada en absoluto. Depende completamente del jugador.

Fito: ¿Cuántos son los que están trabajando actualmente en DTR?
Emerson: Poco más de 30.

Fito: ¿Por qué deberíamos comprar Dead to Rights y no otro juego de acción?
Emerson: DTR te envolverá en su compleja y rica historia, dándote acceso a una enorme cantidad de herramientas de gran mecánica en cuanto a jugabilidad (peleas, stealth, desarmes, zambullidas, escudos humanos, y más...) que te permiten determinar cómo querés actuar en cada confrontación. El nivel de control cinemático está en tus manos también. Esto transforma al jugador en artesano y director de la acción. Te permitirá ser la estrella de un espectacular juego heroico y por demás sanguinario.

Fito: A la hora de plantearse un nuevo proyecto, ¿cuál es la diferencia entre Namco USA y Namco Japón? ¿Hay alguna diferencia?



Emerson: No estoy del todo seguro cómo es que trabajan allá, así que realmente no sabría decirlo.

Fito: Podés hablarnos de algún otro proyecto que esté en preparación?
Emerson: Personalmente DTR es mi único objetivo, así que no estoy trabajando en ningún otro proyecto por el momento.

Fito: Muchísimas gracias por tu valioso tiempo. Estamos en verdad muy agradecidos por habernos permitido hacerte este reportaje.

Por Rodolfo Laborde y Maximiliano Ferzzola

COMPAÑIA: Namco
DISTRIBUCION: Namco
FECHA DE SALIDA: Febrero 2002



FINAL FANTASY
THE SPIRITS WITHIN

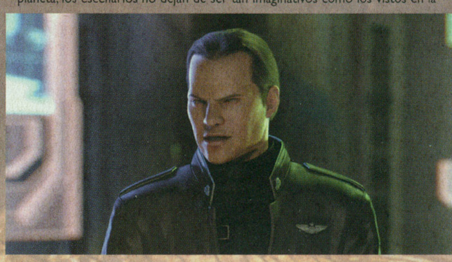
Por primera vez, el séptimo arte se funde con la tecnología de los videojuegos para lograr la película que marcará un antes y un después, en el género de animación por computadora; y por qué no, en el modo de contar una historia de ciencia ficción. Embárquense en esta fantasía única que nos trae el creador de la serie de juegos interactivos con más adeptos en todo el mundo.

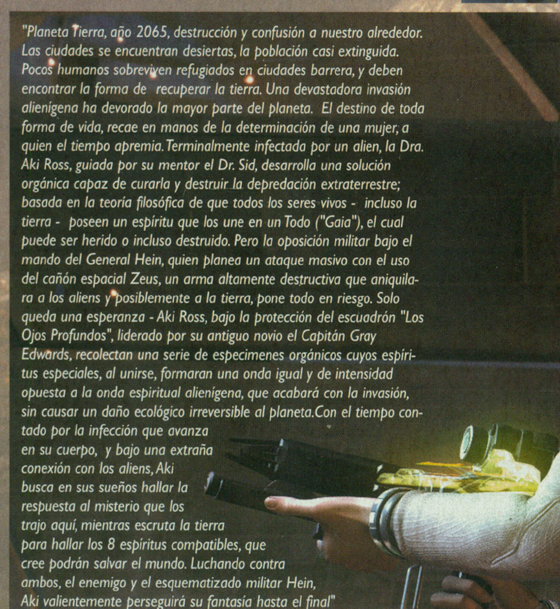
REALIDAD FANTÁSTICA

La primera expresión al comenzar el film es unánime: "¡Guau...!". La similitud de la protagonista con un ser humano es asombrosa; incluso en estos tiempos donde los videojuegos nos tienen acostumbrados a gráficas cada vez más naturales, lo que nos muestra la pantalla, simplemente supera toda expectativa. Detalles impecables, como porosidad de la piel, cabello con movimiento natural, brillo en los ojos, superficies y objetos texturados, sutiles luces y sombras, etc. deja muy atrás a todas las películas de animación conocidas hasta el momento. Que quede claro: Nunca vimos nada parecido.

UN PECULIAR 3er MUNDO

A pesar de desarrollarse en un futuro cercano de este, nuestro querido planeta, los escenarios no dejan de ser tan imaginativos como los vistos en la





"Planeta Tierra, año 2065, destrucción y confusión a nuestro alrededor. Las ciudades se encuentran desiertas, la población casi extinguida. Pocos humanos sobreviven refugiados en ciudades barrera, y deben encontrar la forma de recuperar la tierra. Una devastadora invasión alienígena ha devorado la mayor parte del planeta. El destino de toda forma de vida, recae en manos de la determinación de una mujer, a quien el tiempo apremia. Terminalmente infectada por un alien, la Dra. Aki Ross, guiada por su mentor el Dr. Sid, desarrolla una solución orgánica capaz de curarla y destruir la depredación extraterrestre; basada en la teoría filosófica de que todos los seres vivos - incluso la tierra - poseen un espíritu que los une en un Todo ("Gaia"), el cual puede ser herido o incluso destruido. Pero la oposición militar bajo el mando del General Hein, quien planea un ataque masivo con el uso del cañón espacial Zeus, un arma altamente destructiva que aniquilara a los aliens y posiblemente a la tierra, pone todo en riesgo. Solo queda una esperanza - Aki Ross, bajo la protección del escuadrón "Los Ojos Profundos", liderado por su antiguo novio el Capitán Gray Edwards, recolectan una serie de especimenes orgánicos cuyos espíritus especiales, al unirse, formaran una onda igual y de intensidad opuesta a la onda espiritual alienígena, que acabará con la invasión, sin causar un daño ecológico irreversible al planeta. Con el tiempo contado por la infección que avanza en su cuerpo, y bajo una extraña conexión con los aliens, Aki busca en sus sueños hallar la respuesta al misterio que los trajo aquí, mientras escruta la tierra para hallar los 8 espíritus compatibles, que cree podrán salvar el mundo. Luchando contra ambos, el enemigo y el esquematizado militar Hein, Aki valientemente perseguirá su fantasía hasta el final"



serie de juegos FF. Grandes ciudades abandonadas en ruinas, naves espaciales de diseño único, un cráter gigante donde anidan las criaturas, ciudades futuristas llamadas "barrera" - protegidas por un escudo con luces fluorescentes que detecta a los aliens - y hasta un mundo extraterrestre, son algunos de los bastos universos fantásticos que salieron de las fértiles mentes de los realizadores. Y a pesar de ser los protagonistas símiles a la gente que vemos a diario (por lo menos en TV), existen fabulosas criaturas extraterrestres divididas en dos tipos: Las que aparecen en los sueños de Aki (inquietantes bichos estilo los del film "Alien") y los llamados "espectros" que dominan la Tierra, cuyas formas y tamaños varían, desde especies de pulpos con tentáculos gigantes hasta gusanos voladores inspirados en dragones chinos; todos con una cualidad: sólo son visibles a los ojos humanos, cuando se los cubre con luz fluorescente, y si te tocan te matan (así como si nada).

UN FILM ADULTO

El tratamiento de la historia es bastante serio, estilo clásicos de la ciencia ficción como "Duna" o "Blade Runner". Trata las preocupaciones universales del hombre contra la naturaleza, tomando prestado algo de la filosofía Oriental requetevista en animaciones ponjas. ¿Qué es mito, qué es fantasía?, ¿Es un género, una estructura, un punto de vista? La fantasía recurre a la maravilla haciendo que lo imposible parezca familiar y que lo familiar parezca nuevo y extraño. Experimentando la fantasía, exploramos lo desconocido, dando una forma comprensible a las preguntas básicas acerca de la vida y de la muerte, del bien y del mal, del misterio y la magia. Esta historia trata un futuro no muy lejano, donde los avances científicos han concluido que la vida, es una especie de energía que une a todos los seres, y los reúne de alguna forma también, después de su muerte. La combinación de los puntos de vista filosófico de los diseñadores Norteamericanos y los Japoneses, supuso un reto. Si bien todos los personajes son nativos americanos, se percibe un trasfondo oriental en los pensamientos con fuertes bases mitológicas y ecológicas (siempre en menor escala que en "Princess Mononoke").

Al igual que en los juegos, los eventos se van revelando de a poco, lo que le da un ritmo algo lento para una película del género.

LA ALQUIMIA DEL ARTE Y LA TECNOLOGIA

Los estudios Square, ubicados en Honolulu, reunió a prestigiosos talentos de 22 países, 300 de los mejores artistas gráficos y excepcionales creadores de animación; entre ellos un director conceptual de The Matrix, animadores de Disney, artistas que participaron en Godzilla, Titanic y Toy Story, trabajaron con lo más nuevo en máquinas SGI (Silicon Graphic Ink) y el software CG, disponible para establecer nuevas fronteras en la creación del contenido digital. Como nunca hasta el momento se había intentado realizar personajes hiperrealistas, tuvieron que crear su propio software. La mayoría de los diseñadores trabajaron en cuartos con ventanas cubiertas en tela negra, para prevenir reflejos en los dos o tres monitores amontonados frente a ellos.



En cualquier día normal en el estudio, se podían ver cientos de "storyboards" hechos a mano tapizando las paredes del lugar; algunos diseñadores pintando a mano detalles finos - texturas de piel y cabello - otros creando vehículos, campos de batalla y armas futuristas en el ciberespacio. Cámaras de seguridad montadas junto a las puertas que sólo se podían abrir con llaves electrónicas, protegieron el proyecto secreto durante los casi cuatro años de producción. Dar los colores adecuados a la piel, las texturas y las expresiones faciales, así como los detalles del cabello y las arrugas de la ropa cuando los personajes se mueven, representó enormes retos que terminaron por ser resueltos con soluciones especiales. Los programadores de Square hicieron sus propias herramientas de software.

"Mi meta era el crear una película en la cual cada escena representara el espíritu de nuestros artistas" dice H. Sakaguchi. *"Expresar el espíritu humano es expresar la vida por sí misma"*



QUÉ NO TIENE:

EMOCIÓN. No es mentira que el esfuerzo en detalles reales es notorio, y que muchas veces sorprende (por no decir asusta) los movimientos naturales que logran los personajes; pero aún falta un poco (así de chiquito) para la perfección. Esta carencia que debería pasar inadvertida, lamentablemente se nota y llega a molestar, no permitiendo comprometer al espectador con las vivencias de los personajes. O sea, no logramos esa identificación clásica porque no terminamos de meternos de lleno en las emociones, que resultan algo ficticias. A diferencia de las animaciones a las que estamos acostumbrados ("Toy Story", "Antz" o la reciente "Shrek") donde cada personaje tiene millones de expresiones que nos

A PINOCHO QUE NOS MIRA POR TV



Para que tengan una remota idea del trabajo que llevó este film, aquí detallamos uno de los procedimientos utilizados...

1. Los diálogos se grabaron en el estudio de Los Angeles, por los actores que caracterizaban a los personajes.

2. Luego las escenas se proyectaron en el Estudio Diamond Head durante el proceso conocido como "captura del movimiento". Durante éste proceso, un miembro del equipo que utilizó un traje negro ajustado al cuerpo, amarrado con 37 indicadores (especie de pelotitas blancas de ping pong colocadas en los puntos estratégicos), simuló movimientos de vida real de un ser humano en las escenas.

3. Dieciséis cámaras especializadas conectadas a las pantallas de computadora captaron el movimiento.

4. La captura de cada uno de los pedazos de acción grabados fueron enviados electrónicamente a los programadores en Harbor.

5. El resultado de la escena fue una calcomanía en 3-D de la figura, que se empalmó con los movimientos del equipo.

hace querer, odiar o simpatizar con ellos; aquí las pocas gesticulaciones "realistas" no nos acercan, más bien distancian. Los personajes atraviesan momentos de ira, frustración, compasión, fraternidad, complicidad... pero esto más bien se deduce, porque pocas veces se percibe a través de los "actores virtuales" (algo así como la sensación de que no saben expresar lo que están sintiendo - escuchamos el llanto, pero no lo vemos, el ambiente dá miedo, pero no hay reacción). Las voces, que deben ayudar a la caracterización y al dramatismo, en algunos personajes logra el efecto contrario. Ejemplo: tenemos una voz característica como la del actor Steve Buscemi ("Resevoir Dog", "The Big Lebowski") cuyos diálogos casi siempre resultan en un tono histérico-tragi-cómico (es decir: raro) cuyo personaje que representa en la ficción, es a un modelo estereotipo del actor Luck Perry ("Beverly Hills 90210") no hay que ser muy perspicaz para notar la falla, aunque la línea de diálogo sea "estilo Buscemi" lo que vemos contradice lo que oímos. Esto quita naturalidad, y dispersa.

De cualquier manera, hay que tomar en cuenta que esta es una técnica absolutamente nueva y experimentada por primera vez. Seguramente en la próxima peli (que ya se está realizando, atenti que no es una continuación pero tendrá a la misma protagonista) se perfeccionarán estos puntos flojos, y entonces Hollywood pensará dos veces antes de pagar fortuna a las estrellas de carne y hueso...



MUSICALMENTE HABLANDO

No esperen una banda sonora espectacular, pero sí una muy buena. Se podría decir al respecto que cumple con su objetivo, creando los climas necesarios. El responsable es el compositor Elliot Goldenthal, nominado al Oscar y al Globo de Oro por su música original en las películas "Interview with the Vampire" y "Michael Collins". Otros créditos incluyen: "A Time to Kill", "Alien 3", "Batman forever", "Heat", y recientemente completó partituras para "In Dreams" y "Titus".

CONCLUSIÓN: IMPERDIBLE

La visión del creador del juego Final Fantasy, Hironobu Sakaguchi, es un festín de conceptos, movimientos, diseño e imaginación, con novedosos personajes dentro de una aventura nunca antes vista. No se asombren si en unos años figura en las enciclopedias de sus nietos.

"Siempre quise crear una nueva forma de entretenimiento que fusionara la mágica técnica de los juegos interactivos con los sensacionales efectos visuales de las películas. Final Fantasy: the spirit within, nos lleva un paso adelante para alcanzar ese sueño" H. Sakaguchi

DANDO VIDA A UNA MUÑECA



El proceso de creación de la bella protagonista exigió esfuerzo y dedicación que valieron la pena por los asombrosos resultados: Un artista esculpió la cara de Aki en tres dimensiones. Esa cara se hizo en un molde de "alambre" (por computadora), en el cual se superpuso encima un dibujo del personaje. El armazón de "alambre" se convirtió en el esqueleto, que permitió a los animadores darle movimiento y forma como de un ser vivo. El centro de la cabeza de AKi es, de hecho su espina dorsal, la cual simula un hueso verdadero y se mueve como tal. Después el armazón recibió una piel, conocida como "shaded mode". Luego un mapa de texturas agregó luz, sombras y reflejos en los ojos, imperfecciones, etc. Pecas, poros y otros detalles fueron añadidos a mano en la computadora. No se digitalizó a una persona real, ni se escaneó piel humana para lograr estas autenticas características. Absolutamente todo fue creado desde el principio en una computadora. Por ultimo, se colocó separadamente un vestuario encima de la forma. Los directores técnicos pasaron meses rompiendo ropa y aprendiendo a coser para realmente poder hacer las caídas y los movimientos de las telas. La parte mas intensiva y que tomo más tiempo (aunque suene ridículo) fue el pelo, ya que su cabeza contiene 60.000 cabellos y la computadora tiene que tomar en cuenta cada uno de ellos. El software para crear el cabello de Aki, el cual también determina como se ve y se mueve, tuvo que ser también creado, porque el existente para hacer cabello largo era inadecuado. Después las luces fueron posicionadas en la computadora, para permitirle al cabello interactuar con ellas. El efecto es notable y llama la atención.



FINAL FANTASY X

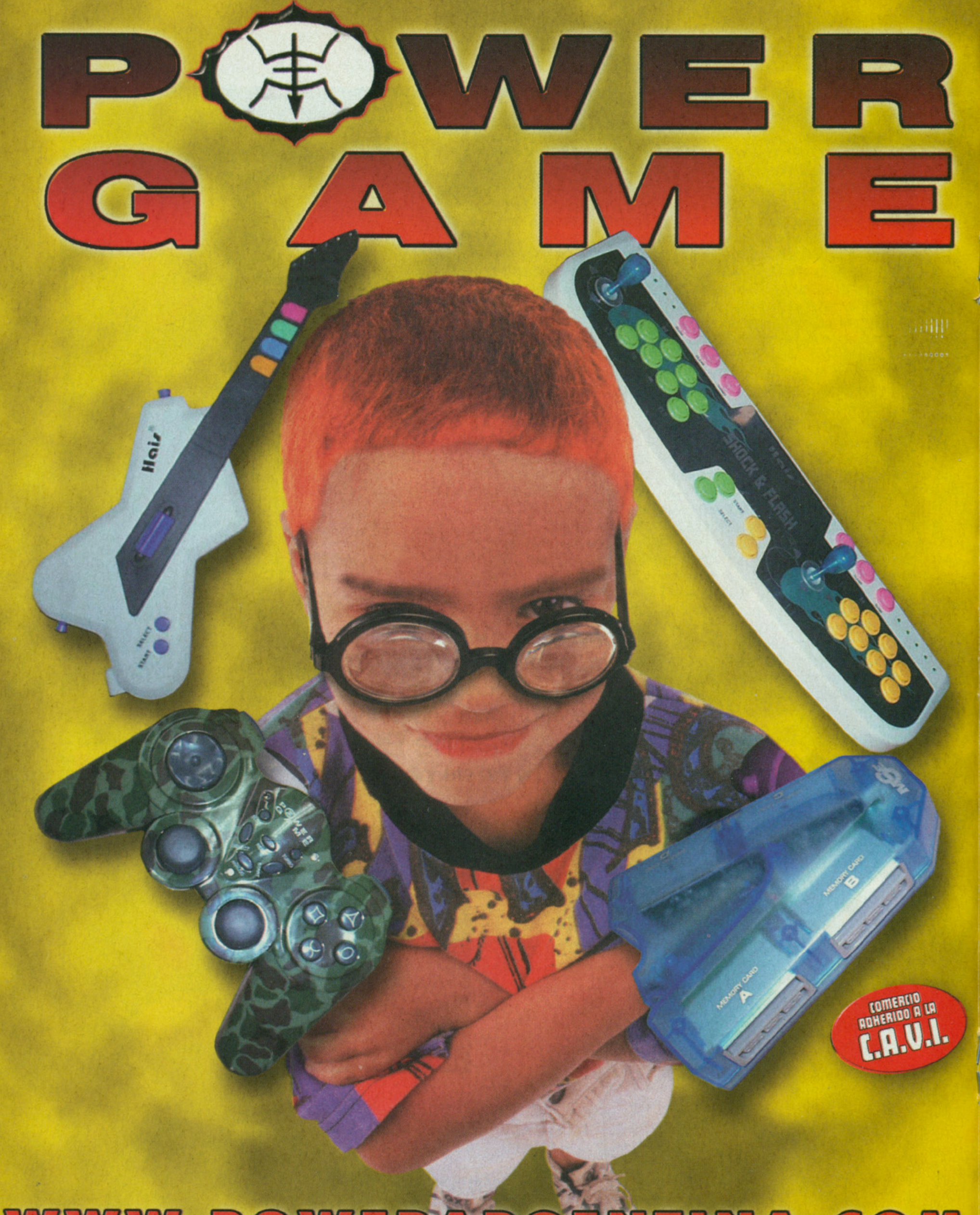
Cada vez falta menos para que llegue a nuestras manos el juego para PS2 que arrasó en Japón, vendiendo 2 millones de copias en el primer día de lanzamiento; y a favor de hacerles la espera más tortuosa (Je!), aquí va más info sobre lo que podremos ver...

La principal novedad es la utilización del Facial Motion Capture, un poderoso sistema de recreación facial que funciona en tiempo real y recrea de una manera asombrosa los gestos faciales, expresiones y emociones de los personajes. Podremos, en las batallas, cambiar los miembros del equipo a nuestro antojo. Volveremos a contar con las poderosas invocaciones de seres mitológicos como Shiva y Ifrit - dos de los eidolons más carismáticos de la saga - que pasarán a ser personajes jugables; una vez que sean llamados, los demás personajes dejarán el campo de batalla libre para que se muevan con total soltura y allí permanecerán luchando hasta que venzan, pierdan o los retiremos del combate. La banda sonora y los diálogos se podrán escuchar en sonido DTS 5:1, porque como ya deben saber, éste será el primer FF en el que al fin podremos escuchar las voces de los personajes. Con ambientes majestuosos, inspirados en la localidad tropical de Okinawa, situada en el pacífico entre las islas de Kyushu y Taiwán, la historia se sitúa en una fase postapocalíptica del planeta en la que casi la totalidad del mismo está cubierto por agua. Una fuerza malévola conocida como Sin es la causante de constantes catástrofes naturales, que comienzan a amenazar la vida en el mundo. Sólo la "Invocación definitiva" que conoce la tribu de hechiceros Ebon puede dar fin a tanta desgracia. Yuna, hija del poderoso señor Ebon Balka, es predestinada a ser la salvación del mundo. Yuna es una muchacha alegre, pero insegura e introvertida, capaz de invocar a seres muy poderosos, aunque no tenga mucha confianza en sus habilidades. Padece heterocromia, una característica que le hace tener un ojo verde y otro azul. En su camino se cruzará con Tidus, un joven de 17 años de carácter optimista, jugador profesional de un deporte llamado "Blitzball" (mezcla de football con rugby que se juega sobre el agua). A parte de los dos personajes principales nos encontraremos también con Wakka (compañero de Tidus), Kimari (hombre bestia y tutor de Yuna), Lulu (aristócrata y refinada maga), Aarón (poderoso guerrero), Ryukku (una hábil ladrona) y el temible rival de Tidus, Ryugo. Además por fin podremos ver a los chocobos en su tamaño natural.

Para terminar, por primera vez en la serie no habrá una marcada diferencia entre los pueblos, los laberintos, y el mundo principal o "overworld" en sí. En otras palabras, el mundo de Final Fantasy X será continuo, de manera que no habrá cambio de pantalla o de gráficos al salir de un pueblo y comenzar el recorrido por las planicies... Paciencia gente, con suerte podremos disfrutarlo a fin de este año, con mucha suerte...

FINAL FANTASY XI

El segundo título más esperado por los adeptos a la saga FF, entrará en fase de pruebas en el mes de diciembre y será el primero exclusivamente online de la firma Square, para los usuarios de PS2 (con un previo pago de una cuota a través del servicio de Internet de Square, PlayOnline) y para PC (a través de AOL). Se espera que para marzo el servicio esté plenamente operativo, aunque todavía no se ha confirmado la fecha de lanzamiento en Japón. Según los realizadores, este no sería un RPG online típico que deja en manos de los jugadores la mayor parte de la dirección de la historia. La trama es un misterio, pero el estilo visual al fin fue revelado en un breve trailer donde se pueden ver caballeros medievales tradicionales y dragones - nada parecido a su reciente antecesor FFX.



WWW.POWERARGENTINA.COM

TELEFONO: (011)4867-4277



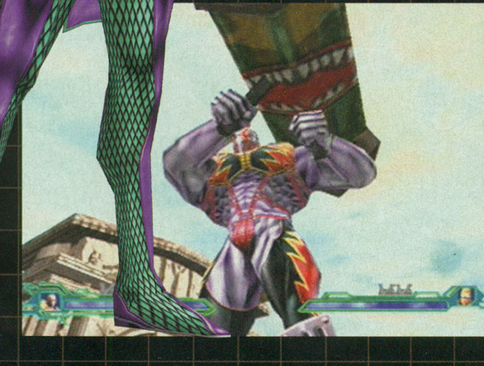
VENIMOS CON UNA SEGUIDILLA DE JUEGOS DEMENTES Y DESQUICIANTES. VIOLENTOS Y ANÁRQUICOS. RÁPIDOS Y FRENÉTICOS. ¡Y QUE BIEN LA ESTAMOS PASANDO! HEAVY METAL: GEOMATRIX SERÍA UN SPAWN: THE DEMON'S HAND, PERO BIEN HECHO. BUENO, NO POR CASUALIDAD SE USÓ EL MISMO ENGINE. PERO ANTES DE PASAR AL DETALLADO ANÁLISIS DEL JUEGO, LES COMENTO QUE LA VERSIÓN QUE VIMOS FUE LA JAPONESA. SABEMOS QUE CON LA YANQUI NO VAN A VER CASI DIFERENCIAS. ASI QUE ¿PARA QUE HACER DOS ANÁLISIS? ¡NOS MANDAMOS UNO COMO LA GENTE Y PUNTO!

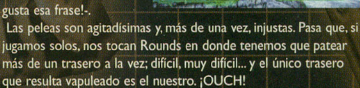
GEOMATRIX, PRIMA HERMANA DE LA MATRIX



Acá no hay ningún conejo blanco, ni pildoras rojas o azules... pero el planteo es el mismo. Por alguna razón desconocida por el autor de la nota, los mejores y más chaposos personajes de la revista Heavy Metal -una revista de culto allá por los 80's- se enfrentan en una realidad virtual donde los tiros duelen, pero que, aparentemente, no hacen nana.

Una arena repleta de ítems, unos cuantos gladiadores -personajes míticos de la revis-, armas más grandes que un avión y cientos de combinaciones de golpes logran uno de los arcades de lucha/acción/violenciasinsentido más copados de todas la epocas. Son cuatro los equipos que se disputan la supremacia virtual - 818 Stompers, 911 Elite, 707 Metal Heads y 323 Agents-. Cada uno cuenta con tres personajes, todos de los más variopintos y con diferentes características. Elegimos uno y... ¡a patear traseros! -¡como me gusta esa frase!-.





Las peleas son agitadísimas y, más de una vez, injustas. Pasa que, si jugamos solos, nos tocan Rounds en donde tenemos que patear más de un trasero a la vez; difícil, muy difícil... y el único trasero que resulta vapuleado es el nuestro. ¡OUCH!



¿QUE TIENE?

Imagínense esto: Unos cuantos luchadores -uno de ellos nosotros- en una espectacular Arena en 3D. Con bastantes armas de destrucción extrema a nuestra disposición. Con un manejo intuitivo y sencillo. Con unos gráficos grandes y alucinantes. Con hombres grandes y musculosos y mujeres sensuales y provocadoras, diseñadas por el mismísimo Simon Bisley. Con música de







Megadeth, Halford, Corrosion Of Conformity y Dust To Dust haciendo de acompañamiento a una de las más violentas de las batallas de todos los tiempos. ¿Resultado? ¡El extasis interactivo!

Nuestros personajes pueden hacer de todo: saltar, planear, volar, pegar, disparar -todas las armas tienen disparos primarios y secundarios- y destruir todo lo que se ponga a tiro. Una go-za-da.

¡PERO HAY MÁS!

Los modos Multiplayer son geniales. Podemos jugar contra nuestros amigos en un clásico Deathmatch o hacernos un Cooperativo contra las hordas de la máquina. ¡Y la acción se intensifica! Patear traseros conocidos es más sabrozón. ¡Pero que hay otro modo, chico! Chaosmatrix, se llama. Y es otra opción por si nos aburrimos. En este, elegimos un personaje para infiltrarnos en la red de los demás equipos, pero no tenemos que luchar. Bueno, si no nos dejan otra, sí luchamos. Pero nuestra principal misión es conseguir una llave y salir rajando de ahí. Ta bueno y le agrega una pizca más de variedad al asunto.

¿SON TODAS BUENAS?

¡Que no, hombre! Que Heavy Metal: Geomatrix tiene sus puntos flacos. Uno de ellos es el manejo de cámaras, que a veces no nos dejan ver nada y nos terminan matando por giles. Además, los personajes no están muy bien nivelados, todos ellos aparecen con un arma "por defecto" y, hay armas re grossas contra las cuales una espada no hace nada y... no deja de dar bronca que nuestro enemigo empiece con la Mega Bazooka del mal, mientras que nosotros empezamos con una pistolita que hace menos daño que un mosquito sin hambre. Además, algunas peleas tienden a ser imposibles y más si jugamos solos.

Pero valor es lo que nos sobra y esas pálidas poco empañan el resultado final. Puro machaque sin sentido y diversión asegurada. Ah, ¡un momento! antes de terminar la nota, declaro mi amor incondicional hacia Di... ¡la muchacha me tiene loco!

Por Maximiliano Ferzzola

LISTADO DE TEMAS

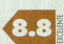
Para los más metaleros, acá les va un hermoso listadito de la música que nos deleita en las matanzas virtuales en la Geomatrix.



Moto Psycho - Megadeth
Cyberworld - Halford
Gittin' it On / New Low / Submission - Corrosion Of Conformity
Mr. Doe - Dust To Dust

¡A pogear, malditos!





CAPCOM / CAPCOM
GENERO: Patea traseros en 3D
SIMILAR A: Spawn: The Demons Hand
JUGADORES: 1 a 4
SOPORTA: -

LA EVOLUCION DE LA ESPECIE

LUEGO DE UNA PROLONGADA ESPERA (QUE PARA MUCHOS FUE INTERMINABLE), SONY PUSO A NUESTRA DISPOSICION LA VERSION AMERICANA DE GRAN TURISMO 3 A-SPEC, Y POR FIN PODEMOS CONTARLES, CON LUJO DE DETALLES QUE NOS PARECIO UNO DE LOS LANZAMIENTOS MAS ESPERADOS PARA LA PLAYSTATION 2... ¿NOS ACOMPAÑAN?

Era, sin lugar a dudas, un momento de extrema tensión. Las manos me transpiraban, al igual que el resto del cuerpo, generando un sudor frío muy característico... algo que debo reconocer me ocurre pocas veces. La reacción es muy común, y aunque parecería ser desagradable precede a una sensación de bienestar de características descomunales.

¿De qué estará hablando este muchacho?, preguntarán ustedes. Momento, antes de que marquen el teléfono del loquero, déjenmes aclararles que no estoy relatando mi experiencia previa a un salto de bungie, o subirse a un ultraliviano para surcar los aires como un águila. Estoy hablando de algo similar a lo que seguramente le ocurre a cualquiera de ustedes cuando reciben en sus manos ese maravilloso juego que tanto estaban esperando, y que ansiaban ver en la pantalla de su TV.

Esa sensación característica (las manos frías, etc. etc.) generalmente no se equivoca: Lo que tengo adelante va a adueñarse de mi tiempo (libre y no tanto) de una forma totalmente irracional, y éste fue el caso de Gran Turismo 3 A-Spec: El primer día lo estuve jugando siete horas y media seguidas, desde las siete de la tarde (y no fue por cábala) hasta las dos y media de la mañana... y eso sólo para sacar la primera licencia y poder comprar un flamante Miata rojo con los escasos créditos que el juego nos otorga.

CALENTANDO LOS MOTORES... Y EL GAMEPAD

Ya de entrada vi una ventaja evidente: Esta nueva versión de Gran Turismo era mucho más sencilla -al comienzo- que sus predecesores. Ojo, esto no quiere decir que sea fácil, ni mucho menos; muchos estarán revoleando el control a los pocos días, en esos momentos que una carrera se nos escapa de las manos en la última vuelta... ahí es cuando comprendemos que nuestra habilidad al volante no alcanza, por lo que deberemos hacer de nuestra batata un bólido inalcanzable, para poder respirar tranquilos mientras nuestros oponentes tratan de quitarnos el ansiado premio.

Pero vale la pena hacer un pequeño paréntesis para comentar a nuestros lectores el pasado de esta serie que ya es todo un éxito: Sus dos primeras partes fueron desarrolladas en la PlayStation, y la mecánica de juego era prácticamente la misma que en la tercera entrega. Y su creador, al enterarse de la creación de una nueva consola por parte de Sony, comenzó a maquinar una versión "plus" de la segunda parte que aprovechara las ventajas gráficas de la PlayStation 2, pero como todo perfeccionista comenzó a agregar cosas, y cuando se dio cuenta tenía entre sus manos mucho más que el plus planeado, y así nació Gran Turismo 3 A-Spec.

LOS DOS MODOS DE JUEGO

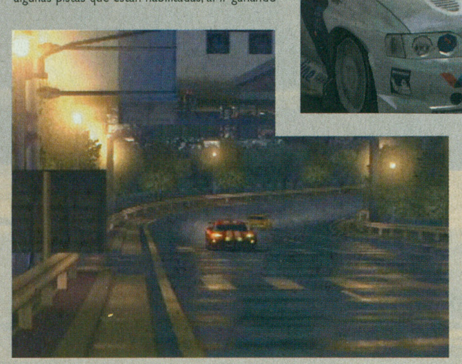
El GT3 cuenta con dos modos de juego más que interesantes: Primeramente el modo arcade, en donde podremos competir con autos de fábrica en algunas pistas que están habilitadas, al ir ganando



iremos accediendo a nuevos circuitos, hasta llegar al "chiche" de este Gran Turismo: Las pistas mojadas. Para que se den una idea he puesto una imágen de este tipo de carreras, pero no le hace justicia, al igual que el resto de las fotos: A Gran Turismo 3 hay que verlo para disfrutarlo en todo su esplendor. Y esto es en el modo Easy; al subir la dificultad el juego comenzará a habilitar autos para el Arcade. Y lo mejor de todo es que en este modo podremos competir con amigos: 2 en la misma máquina o hasta 6 con PS2 linkeadas.

Ya de por sí esto parece más que suficiente para un juego, pensarán algunos, pero GT3 va mucho más allá con el modo Simulación, en donde se encuentra el verdadero corazón del juego: Aquí deberemos poner a prueba nuestra habilidad de conducción, y el manejo de las finanzas, para poder adquirir partes nuevas para nuestros autos -tenemos, al igual que en sus predecesores, un garage que atesora nuestros bólidos-, ya que como dije anteriormente, en ciertas ocasiones "sentiremos" que aunque estuviera al volante de nuestro auto Fangio no hubiera podido hacerle frente a los despiadados oponentes de la computadora -nota al márgen: Son realmente complicados, y realizan todo tipo de maniobras para sacarnos de la pista, tirándonos el auto encima o cerrándonos en una curva más que complicada-.

El factor dinero es realmente importante, y hace que en muchas ocasiones estemos dando vueltas en algún circuito de los fáciles -por ejemplo los óvalos- para poder conseguir algo del vil metal para poder comprar ese turbo que nos está faltando, o unas gomas mejores para poder tener un poco más de agarre. Los programadores han hecho un trabajo tan maravilloso con la física de los autos que cada accesorio que compremos o modificación que hagamos a nues-tro vehículo va a cambiar totalmente la forma de manejo del mismo; y ocurrirá que en ciertas ocasiones un auto "dócil" se transforma en una bestia incontrolable gracias a ese turbo que ha subido de una manera más que significativa los caballos de fuerza (HP).









Pero todo este esfuerzo tiene su recompensa: Al salir primero en cada una de las carreras que componen un torneo, nos veremos beneficiados con una cantidad de dinero extra, más un flamante automóvil que ingresará automáticamente en nuestro garage. De nosotros dependerá si este auto permanece en el depósito o se convierte en el tan preciado contante y sonante. Obviamente, se sabe que el propósito del juego es conseguir todos los vehículos (más de 180 contra los 400 y pico de la segunda parte... esto se debe a la alta calidad gráfica del juego, algo de lo que hablaremos más tarde), pero en ciertas ocasiones habrá que sacrificar algún que otro coche para poder seguir ganando los torneos.

LA EVOLUCION DE LA ESPECIE

Este título que colocamos al principio de la nota no es un capricho: Sin duda el Gran Turismo 3 A-Spec supera en todos los aspectos a sus predecesores, comenzando por la calidad gráfica del título, lo más impresionante (a mi parecer) que se vio hasta el momento en la nueva consola de Sony. Seguramente en poco tiempo veremos juegos que estén a la altura de GT3 -como Metal Gear Solid 2 o Silent Hill 2, por ejemplo- pero hasta el momento la corona se la lleva este simulador, que parece no tener una competencia fuerte en el horizonte. Como dije anteriormente, las fotos no pueden hacer justicia a lo que se ve delante del televisor: Pura belleza. No importa cuántas veces corramos, siempre nos estaremos maravillando con los detalles que se encuentran en los circuitos, que son demasiados para mencionar, o el nivel de detalle de los vehículos. Para que se den una idea del trabajo que Polyphony ha realizado, se tuvieron que fotografiar nuevamente todos los autos que se ven en el GT3, ya que la base de datos que se tenía del GT2 no era suficiente para la increíble potencia de la PlayStation 2.

Otra gran verdad: No importa quién lo juegue, siempre que he llevado mi consola a algún lado, o que viene gente a casa, se quedan con la boca abierta mientras corren por Tokio, o en los Alpes Suizos a toda velocidad en ese Rally. Ah! Casi me olvido; GT3 tiene este tipo de competencias, al igual que su predecesor, más la posibilidad de sentarse en los Formula 1 clásicos de la década del '80... eso siempre y cuando terminemos con las últimas competencias, que son realmente difíciles... ni hablar de conseguir las licencias para poder estar autorizados a competir en estos arduos circuitos.

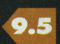
RESUMIENDO

No es fácil hablar de Gran Turismo 3. Mucho se ha dicho; que le falta modelo de daños, que no tiene vista del tablero (o cóckpit), que falta Ferrari y Porsche, etc. etc. Lo que sin dudas hay que reconocer es que, a pesar de todas sus falencias, sigue siendo una maravilla tecnológica, que hace las delicias de los fierreros de todo el mundo. El capo de Polyphony ha prometido que en el próximo Gran Turismo -que veremos en esta misma consola, es seguro- se implementarán todos los pedidos de los fanáticos, pero sin lugar a dudas GT3 es el primer "must have" de la consola de Sony, ese juego que no se deben perder por nada del mundo si les interesa aunque sea un cachito este apasionante mundo de los autos.

Por Martín Varsano







POLYPHONY DIGITAL / SONY
GENERO: Simulador de autos
SIMILAR A: Sega GT

JUGADORES: 1 a 6
SOPORTA: Volante edición Gran Turismo 3

TENE EL CONTROL







PS2 WIRELESS REMOTE



DVD REMOTE CONTROLLER



8 MB MEMORY CARD PS2



MEMORY CARDS PSX

OMEGA2



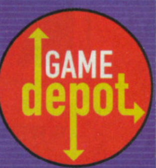
Los productos Saitek y nYko son reconocidos en todo el mundo por su calidad y confiabilidad. ¿Por qué conformarse con algo común, si por el mismo precio te podés llevar lo mejor? Diseño exclusivo, tecnogía avanzada y garantía de precisión.

Adquiri los productos SAITEK y nYko en casas de computación y electrodomésticos.

UNICAMENTE VENTA MAYORISTA

Distribuye: Game Depot SRL
Yatay 516/520 - Capital Federal
[1195] Buenos Aires

[011] 4866-1611



PS2 KLONOA 2 LUNATEA´S VEIL

8.0 EXCELENTE

NAMCO
GENERO: Plataformas 2D/3D
SIMILAR A: Pandemonium de PSX
JUGADORES: 1
SOPORTA: JOYSTICK ANALOGO

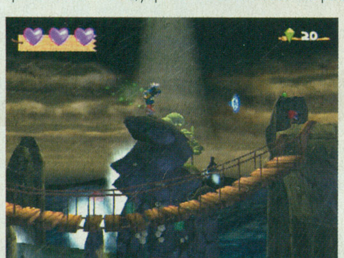
Ya te habíamos anticipado, en un hands-on habiendo jugado la versión ponja, muchas de las cosas iba a tener la versión americana de Klonoa 2. Ahora, y con el producto final en la mano, podemos asegurar que este nuevo juego de Namco, es uno de los mejores juegos de plataformas que tuvimos la oportunidad de probar.

Tal cual pasaba en la primer entrega, el mundo de fantasía en el que se desarrolla el juego es fruto de los sueños. Pero a diferencia del anterior, Klonoa ahora no se ve envuelto en sus propios sueños, sino en los de otra persona. Este mundo de ensueño, se llama Lunatea y consta de cuatro campanas que son las que mantienen la paz y armonía en el lugar. El lío realmente comienza cuando, de repente, aparece una quinta campana, y si ésta llegara a sonar, todo el equilibrio del lugar se viene a pique. Para vérselas contra los malos, nuestro amigo tiene un anillo, el cual le permite agarrar a los enemigos que se le acerquen para después lanzarlos contra otros enemigos o contra elementos del escenario para poder abrir puertas y acceder a nuevas zonas del escenario. También podrá utilizarlos como propulsor en los saltos y así llegar a las zonas más altas, e incluso podremos sujetarnos a algún bicho volador para llegar a lugares que de otro modo serían inaccesibles.

Otra cualidad que deberemos aprender a manejar de Klonoa, son sus largas y anchas orejas; las cuales utilizaremos para planear en el aire durante los grandes saltos y así caer suavemente en un lugar seguro.

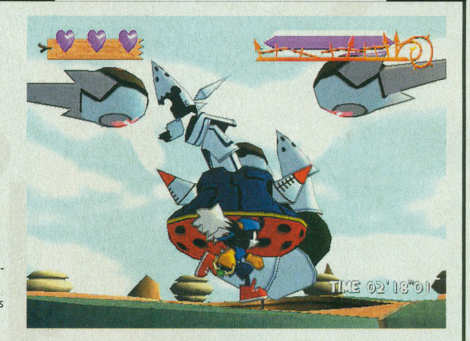
Los amigos de Namco, decidieron dotar a Klonoa de una tabla de surf. Con ésta, nuestro personaje podrá surcar pantanos, mares de lava, caminos descendientes y otros más; lástima que sólo podemos utilizarla cuando el juego lo requiera, no podemos elegir nosotros cuando usarla o no.

En su travesía, Klonoa irá acompañado de dos amigos, que casualmente los conoce al principio del juego. Estos son Lolo, que es una especie de aprendiz de sacerdotisa, y que nos dará información vital para hacer tal o cual cosa. El otro personaje es Popka, que es la mascota de Lolo.



Los escenarios combinan el 2D con 3D de una forma asombrosa y con un nivel de detalle gráfico increíble. No se arrastra ni por un instante, y los efectos de luces, sombras y demás son dignos de un juego para la negra de Sony.







El juego consta de 24 fases -cada fase puede tener más de un nivel- en las que Klonoa tendrá que vérselas, cada tanto, con algún jefe, aunque por ¿desgracia? la mayoría son muy fáciles de vencer.

Una de las pocas cosas que le puedo criticar a la excelente producción de Namco, es que para recorrer todo el juego, no tendremos que estar más de seis u ocho horas frente a la tele. Ojo, esto no quiere decir que en este tiempo tendremos que tirar el DVD por la venta, ya que el juego, además del principal, tiene otros objetivos a cumplir. Uno de estos, es que tenemos que recolectar las estrellas que están repartidas por los escenarios. A medida que las vayamos juntando, se nos irán descubriendo partes de un muñeco a la derecha de la pantalla; cuando hayamos completado toda la figura, habremos juntado todas las estrellas de ese nivel. Traten de no dejar pasar las estrellas, ya que si las juntan todas, se habilitará dos niveles ocultos en el juego y otras sorpresitas más.

Como decía, el corto tiempo de juego para llegar hasta el Boss final, es una de las pocas cosas que le van en contra. Aunque también, a lo largo del juego, la mecánica para resolver los acertijos se vuelve algo monótona; además que, en general, el juego no ofrece grande complicaciones.

Resumiendo, Klonoa 2 Lunatea´s Veil es un excelente juego de plataformas que combina a la perfección las vistas 2D con el mundo 3D. Y si no les molesta las contrariedades que enumeré antes, es uno de los juegos que los poseedores de una Play 2 no pueden dejar pasar.

Por Diego E. Vitorero

TODO LO QUE NECESITAS EN CONSOLAS DE VIDEOJUEGOS, COMPUTACION Y DVD



Carrefour La Plata: C. Gral. Belgrano e/514 y 517 (1900) • Tel.: 0221-4842601
Carrefour Moreno: Av. Gaona e/ Graham Bell y Avellaneda (1744) • Tel.: 0237-4689104
Alto Avellaneda: Limay 848 y Guemes 897 (1870) • Tels.: 4229-0484 / 4205-7948 / 4265-0466
Carrefour Morón: Ernesto Plass 4050 (1708) Villa Tesei • 4450-0313 / 4450-5989
Carrefour Mar del Plata: Av. Della Paulera e/ Constitución y Ruta 2 (7600) • 0223-4710113
Loc. Mendoza: Las Heras 257 (5500) Ciudad de Mendoza • (0261) 4553365

PSX

TECHNOMAGE

7.1 MUY BUENO

SUNFLOWERS INTERACTIVE
GENERO: RPG
SIMILAR A: Alundra
JUGADORES: 1
SOPORTA: JOYSTICK ANALOGO

Todo iba bien en Gothos, nadie podría haber adivinado los terribles sucesos que luego se acontecerían. Pero el horror sorprendió a los habitantes de aquel mundo desprevenido y se tuvo que hacer lo imposible para repeler la invasión de asquerosas criaturas que acechaban por cada rincón. Asi, algunos descubrieron una facilidad nata para la construcción de máquinas de guerra y otros se percataron de sus dotes para la magia. Gothos logró vencer las adversidades. Pero las diferencias se habían marcado y ni los Dreamers -los que usan la magia-, ni los Steamers -los que usan las máquina- se bancaban mutuamente. Cada uno se separó y nació Dreamertown y Steamertown y ambos pueblos apenas si se trataban. Pero dice la profecía que cuando nazca un hombre que tenga ambas de las sangres, el caos caerá nuevamente sobre Gothos. Casualmente, nosotros en la piel de Melvin, somos uno de esos seres híbridos. Y el caos cae sobre Gothos y nosotros somos culpados. Melvin deberá arreglar las cosas si es que no desea ser un paria en su mundo. Y comienza la aventura.



AVENTURA GRÁFICA Y RPG

Es muy interesante el planteo de este Technomage. Por un lado tenemos un robusto RPG de acción, muy similar a, por ejemplo, un Alundra. Por el otro, tenemos unos puzzles que nos hacen acordar a aquellas viejas aventuras gráficas que todavía añoramos. Y la mezcla resulta refrescante aunque... muchas veces nos frustra si no estamos con las neuronas a pleno. Asi como también puede cansarnos eso de ir de un lado para el otro del mapa resolviendo problemas triviales -como devolverle el gato a un viejo- para salvar el mundo. La parte RPG está teñida de una acción intensa y muy clásica, con unos controles precisos y unos gráficos que podrían haber sido mejores, pero que cumplen su función. Un apartado que realmente me sorprendió, porque no lo había visto jamás en la PSX y todavía lo busco en las consolas de última generación, es el uso de las voces en absolutamente toda conversación -por más trivial que sea- que tengamos con los PNJ. Ok, ok... los actores se podrían haber esmerado un poco más a la hora de caracterizar sus personajes y todas las voces suenan iguales, pero el resultado es notable y me hace pensar... ¿porqué no se usó más seguido si la maquinola da? hmmm... será uno de esos misterios de los cuales nunca encontraremos solución.

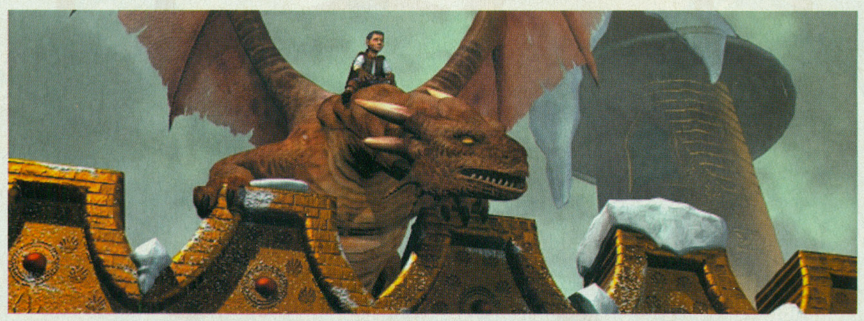




¿QUE MÁS?

Acción, de la machacosa y de la mental, un desarrollo del personaje "personalizado" -nosotros elegimos cual características subir y cual no-, ocho mundos que explorar y los suficientes Dungeons, enemigos y giladas como para entretenernos un buuuuen rato. Eso sí, frustrante, lineal y, a veces -aún con la mezcla-, repetitivo con gráficos mejorables y una escasa profundidad en los dos géneros que intenta abarcar. Igualmente, una compra que hoy por hoy -como está el mercado de PSX- no puede dejar de hacerse.

Por MaX FerZZoLa



GBA MARIO KART SUPER CIRCUIT

8.0 EXCELENTE

NINTENDO
GENERO: Carreritas
SIMILAR A: Hay varios de este tipo
JUGADORES: 1
SOPORTA: -

Sin dudas que la de Mario y sus amiguetes es una de las licencias que más se explotaron en una consola. Ahora, y fiel a su costumbre, Nintendo nos trae un juego de carreras que, por ser de una portátil, está la maza.

Las carreras, en general, hacen recordar mucho a la versión de SNES de Mario Kart. Quienes hayan jugado a la de SNES, encontrarán algunas pistas nuevas exclusivas de la versión de GBA, y algunas que estaban en la otra plataforma. El Battle Mode es uno de los más adictivos; allí, básicamente, tendremos que hacernos de los power-ups que están esparcidos a lo largo de la pista para hacer daño a nuestros oponentes. En el juego podremos elegir personajes típicos de la franquicia, como son Mario, Luigi, Peach y Toad.



El juego tiene unos grafiquitos de excelente calidad y se mueve realmente muy bien. Es mega divertido, y es otro de los juegos que, seguramente, hará furor en la gran pequeña de Nintendo.

Por Diego E.Vitorero

GBA TONY HAWK´S PRO SKATER 2

9.0 CLÁSICO

VICARIOUS VISION / ACTIVISION
GENERO: Skateboarding
SIMILAR A: Dentro de sus limitaciones, al que salió para PSX
JUGADORES: 1
SOPORTA: -



Cuando se hacen conversiones a consolas portátiles, de juegos que inicialmente salieron para plataformas con más capacidades técnicas, se corre el riesgo de que pierda cierto atractivo. Esto generalmente pasa en los ports a GameBoy Color. Por suerte para todos los fanáticos de esta saga de Skateboarding, THPS2, no pierde ese encanto que tiene en la consola de Sony. La temática de juego, es idéntica a la del original. En el career mode, tendremos que cumplir cada una de las 10 pruebas que tenemos por pantalla, lo cual nos permitirá juntar el dinero necesario para mejorar el rendimiento de nuestro Skater, compara nuevas pruebas y equipamiento.

Por Diego E.Vitorero

Cada tanto, competiremos en una prueba internacional contra los jugadores de la máquina. Algunos de estos, y que también podemos elegir nosotros, son: Tony "leyenda" Hawk, Chad Muska o Steve Caballero, entre otros. Los escenarios del juego son en 2D, con los personajes en un pseudo 3D, hay que reconocer que, por más que la consola sea una portátil, el juego se ve y se mueve de las mil maravillas. Este mini Tony Hawk´s Pro Skater 2, tiene vértigo, es mega adictivo y cuenta con casi todas las opciones y pruebas que aquel que salió hace casi un año atrás. La verdad que la gente de Vicarious Vision se merece todos los aplausos.



PSX DRACULA 2

7.3 MUY BUENO

INDEX - FRANCE TELECOM / CANAL MULT.
GENERO: Aventura Gráfica
SIMILAR A: Dracula
JUGADORES: 1
SOPORTA: JOYSTICK ANALOGO

Si tenés un espíritu hábil para los acertijos, sos curioso, memorioso y nunca tu Play conoció una aventura gráfica, ésta es una oportunidad. Si bien Dracula 2: The Last Sanctuary es la secuela de Dracula Resurrection, podrás retomar la historia sin dificultad ya que está basada en la recontra conocida novela de Bram Stoker. Si en cambio ya jugaste la primera entrega no te quedés con las ganas de clavarle la estaca al conde; es algo que dejaste pendiente y además el monstruo se lo merece.

Este nuevo capítulo de la clásica historia (que no es exactamente igual sino una adaptación bien loca) es bastante más largo y difícil que el primero y no sólo nos limitaremos a recorrer escenarios y aumentar nuestro inventario sino que nuestra habilidad con el joystick se pondrá a prueba cuando nos enfrentemos a gárgolas, lobizones y vampiros. Todo lo que las leyendas indican como remedios efectivos contra los chupasangres será necesario: balas de plata, estacas, crucifijos, rosas, espejos y la ayuda de especialistas.

Los gráficos (estáticos o semi estáticos) se ven en 360°, las animaciones son simplemente espectaculares, con una onda muy bizarra, y hay música copada. En general, se trata de un muy buen juego que, como toda aventura gráfica, es un desafío para el ingenio y la paciencia.

Por Malvina Zacarías



OUTTRIGGER™

International Counter Terrorism Special Force

Como verán, la última camada de juegos para Dreamcast está en todo su apogeo. Y junto con Heavy Metal, Outtrigger llega para agregar frenesí asesino a nuestras desprevenidas mentecitas inocentes... ¡ñaca ñaaaaaaaaca!

SPAWN Y UNREAL TOURNAMENT EN UNO

Pura velocidad y simplicidad para un juego pensado -más que nada- para ser usado Online. Similar a Unreal Tournament en muchos casos y a Spawn: The Demon's Hand en otros, Outtrigger basa todo su encanto en sus intuitivos controles y su suprema velocidad. El juego tiene dos vistas -de ahi depende la similitud con uno u otro juego-, se puede jugar en primera o tercera persona. Aunque los controles han sido diseñados para aprovechar las virtudes de la primera persona.

Cada personaje comienza con algunas armas -una liviana, otra pesada y alguna que otra granada-. Hay varios personajes a elegir, pero más que nada se diferencian entre si por el arma que empuñan desde el principio. Algunos se calzan un lanzacohetes mientras otros prefieren una de esas metralletas a lo Terminator 2. Pero ahí se terminan las diferencias. Si tenemos ganas, también está la opción de generar un personaje y elegir que armas van a llevar desde el principio.



Los gráficos en general son muy buenos y las Arenas donde se desarrolla la acción son bastante detalladas. Eso sí, chicas -pero a proposito, para preservar la velocidad-. Y los soniditos y todo eso son los que siempre escuchamos en esta clase de títulos. Nada espectacular...



Mientras más niveles pasemos en estos modos, más serán los secretos que vayamos descubriendo: nuevas armas, escenarios, personajes, etc, etc - lo de siempre, bah-.

HACIENDO LA DEL MONO

Los modos principales de Outtrigger -y los más divertidos- son aquellos que podemos jugar con amigotes, para cascarlos, castigarlos y aporrearlos un poco. Pero, aunque no es lo más aconsejable, los lobos solitarios podrán cascar a los bots de la máquina.

El Misión Mode es el alma del Single Player. En él vamos pasando nivel tras nivel, cumpliendo las misiones que nos va dando la máquina: destrozar un X número de enemigos, proteger rehenes, machacar cosas y seguir machacando otras.

El modo Arcade es bastante sonzo, pero sirve para erradicar el stress. Solo machaque sin sentido, pero sin demasiados objetivos para que nos llene del todo.

TIRITOS MULTI-PLAYER

Lo bueno del asunto es que no tenemos que tener -necesariamente- conexión a la red de redes para estropear a otros jugadores como nostros. Outtrigger tiene una opción para dos jugadores en pantalla dividida y otra para cuatro. El problema, es que si queremos jugar de a cuatro, vemos los pedacitos de la pantalla dividida cuales pantallitas de GBA y como que nos terminamos mareando y cegando por el esfuerzo por dislumbrar nuestra nimia porción.

En el multiplayer online reside el encanto del título. Hasta seis jugadores se pueden dar con todo lo que tienen para ser el Rey de la Arena. ¡Yeah! Desgraciadamente, la cosa viene con lag incluída, y en todos nuestros testeos -incluso con cablemodem- siempre nuestros tiros salían un tanto después de ejecutada la orden. Pero en la mayoría de los casos la cuestión no es tan grave como para hacer injugable al título.



Un buen título si tenemos muchos amigos para poder disfrutarlo, sino... por este mes, quedate con Heavy Metal Geomatrix.

Por Maximiliano Ferzzola



OUTTRIGGER

6.9 BUENO

AM2 / SEGA
GENERO: Acción
SIMILAR A: Unreal Tournament

JUGADORES: 1 a 4
SOPORTA: Internet

GBA

HOT POTATO!

6.9 BUENO

BAM! ENTERTAINMENT / PUKKA GAMES
GENERO: Puzzle
SIMILAR A: Chu Chu Rocket
JUGADORES: 1

Hot Potato!, o la Patata Caliente, como quieran llamarlo, es un shooter, pero no es shooter. Es un juego de puzzles, pero no tanto. En verdad es una combinación de ambas cosas a la vez, algo pocas veces visto en el mundo de las portátiles y de la industria en general. Hot Potato! es, en pocas palabras, un juego muy bizarro y súper original en el que debemos ir recolectando en una especie de minibús a unas papas marcianas que intentan reagruparse y llegar a su nave. Sí, este título es un auténtico delirio, pero no por eso deja de ser divertido. En esta suerte de 1942 mezclado con Magical Drop, nosotros manejamos el minibús de las papas extraterrestres por una calle. Obviamente, tenemos que evitar que nuestro vehículo choque contra los otros minibuses, ya sea dando vueltas, giros, o trompos, a la vez que vamos recuperando a las papas de colores que van de un lado a otro. ¿Que cómo hacemos esto? Disparándole a las patatas con las nuestras, que son ilimitadas. Así de simple. El modo Misiones está compuesto por siete niveles, al igual que el modo Score Challenge. También existen un par de niveles más como bonus. Hot Potato! no tiene modo multiplayer y sus gráficos son tirando a muy malos... pero exige buenos reflejos, es adictivo y re original. Bam! Entertainment se jugó con este título, y sinceramente creo que vale la pena tenerlo en la colección.





Por Rodolfo "Fito" Laborde

GBA

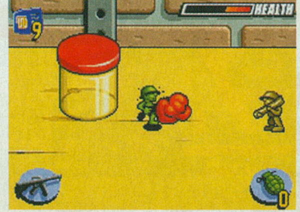
ARMY MEN GBA



¡CUIDADO!

3DO
GENERO: Gauntlet con soldaditos de plástico **SIMILAR A:** Gauntlet!
JUGADORES: 1
SOPORTA: ¡Yo no lo soporto!

Lo único que nos faltaba! Un Army Men en Game Boy Advance... Y 3DO sigue sin tener piedad. Uno podía llegar a creer que el paso del 3D a las 2 dimensiones iba a ser benéfico para la serie. Pero no, nada... Army Men sigue siendo la misma caca que siempre. Y otra vez el maléfico General Plastro quiere dominar el mundo y Sarge junto con Vikki -la minita de pelo verde de Portal Runner- se deciden a evitarlo. Podemos jugar tanto con uno como con otro, pero es más o menos lo mismo, ya que no hay ninguna variedad en el asunto.



Uno de los mayores problemas son los controles chapuceros y la inhabilidad de nuestros héroes para esquivar las balas y enemigos. 17 niveles en donde lo único que hay que hacer es despachurrar chicos malos y saltar lagitos. Los gráficos son bastante feos y solo hay cinco armas a nuestra disposición - una M-16, un lanzallamas, una M-60, granadas y una bazooka-. Para colmo, no hay ni una sola opción multiplayer, como para aburrir a algún amigo también.

Abuuuurridooooo. ¡Que me abuuurroooo 3DO!

Por MaX FerZZoLa

GBA

PAC-MAN COLLECTION



BUENO

MASS MEDIA / NAMCO
GENERO: Arcade
SIMILAR A: ¡Los Pac-man!
JUGADORES: 1
SOPORTA: ¡Jugarlo por un buen rato!

"Las buenas cosas vienen en envase chico", dicen por ahí, y, en esta ocasión al menos, la novedosa mini-colección de Namco confirma la regla. Pac-Man Collection es por lo pronto algo así como una nueva versión de la conocida serie Namco Museum, que apareciera hace ya su buen tiempo para PlayStation, sólo que ahora para la GameBoy Advance. Bueno... como que de Museum tampoco tiene tanto, ya que de los cuatro juegos que vienen en el cartuchito, dos ya son leyenda indiscutida de la historia de los videojuegos (Pac-Man y Pac-Mania), mientras que el tercero es una vuelta de tuerca al clásico de clásicos (Pac-Man Arrangement), en el que podremos seguir morfando de lo lindo a lo largo de 22 niveles en 3D, a la vez que usamos power-ups para mayor velocidad, pads de teletransportación, jaulas y demás agregados muy interesantes, que también podrán ser usados por los fantasmitas, que se vienen más avivados que nunca ¡ojo al piojo! De moño, música de primera para acompañar la acción sin pausa. El que le sigue (Pac-Attack) es un juegito poco inspirado y menos frenético que el resto, onda Tetris, ambientado para el universo de la mascota de Namco. Sólo me queda por decir que los dos primeros de la lista son versiones perfectas de los arcades, así que si les da para tener algo de Pac-Man en su GBA, éste es el juego que deben salir a buscar.





Por Rodolfo A. Laborde

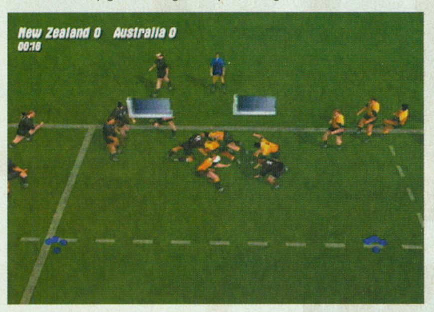
PS2 RUGBY 2002

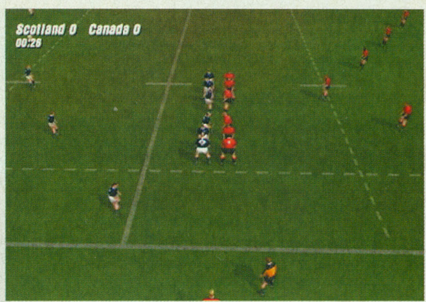
7.5 MUY BUENO

EA SPORTS
GENERO: Rugby
SIMILAR A: ¡Que el Rugby no tiene nada que ver con el Football Americano!
JUGADORES: 1 a 2
SOPORTA: JOYSTICK ANÁLOGO

Es sabido que nuestro deporte nacional es el fútbol. Pero a la hora de hinchar por una de las selecciones nacionales, sean adeptos o no, la de rugby se lleva todos nuestros elogios. Después del éxito que tuvo Rugby 2001 en PC, EA Sports se largó con este juego para PS2, y la verdad que les fue muy bien.

En Rugby 2002 podremos jugar partidos amistosos, campeonatos mundiales o practicar estrategias de juego con algunos de los equipos más importantes del mundo. Algunos de estos son Nueva Zelanda, Francia, Sudáfrica, Australia y, como no podía ser de otra manera, el equipo de nuestra selección nacional. Ah, y cada escuadra cuenta con los nombres de los jugadores originales que la integran. Hablando de los





controles, hay que destacar que no son muy fáciles de aprender, dada la gran cantidad de movimientos que podemos aplicar en el juego y que, además, cambiamos de forma constante de jugador y situación. La parte gráfica podría haber sido mejor, y más si tenemos en cuenta que hay juegos de EA Sports que cuentan con un mejor y más detallado engine gráfico.

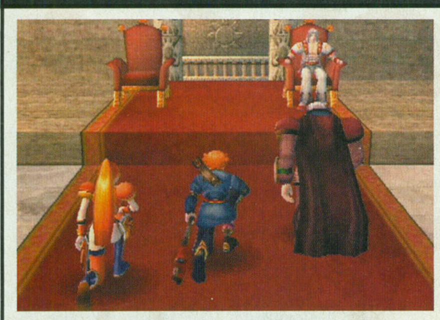
En definitiva, Rugby 2002 está muy bien logrado, es adictivo, entretenido, y creo que es uno de los juegos para tener en cuenta por todos los fanáticos de este bravo deporte.

Por Diego E.Vitorero

PS2 REISELIED: EPHEMERAL FANTASIA

7.5 MUY BUENO

KONAMI
GENERO: RPG
SIMILAR A: Cualquier RPG malo
JUGADORES: 1
SOPORTA: GUITA-RRA



Que terrible decepción! desde que nos enteramos que este juego estaba en desarrollo lo esperamos con ansias. La idea era demasiado tentadora como para dejarlo pasar: Siendo Mouse -un bardo con una extraña guitarra parlante- podríamos hacer uso no solo de nuestra habilidad para los RPG sino también de nuestros talentos musicales y del accesorio que nos enloqueció en Guitar Freaks -léase la guitarra mega chaposa-. La historia nos cuenta como el bardo -que en sus tiempos libres es un ladri- es contratado para tocar en la boda real de un reino donde no todo es lo que parece. Nos van a pagar bien, sí... pero hay algo que no cierra en todo el asunto. Y poco a poco nos vamos enterando de aberraciones que mejor dejar ocultas.

Desafortunadamente, la cosa no pudo resultar más desastrosa, asquerosa e irritante. El desarrollo de la aventura es demasiado lento y trabado. Los gráficos apestan, las animaciones no están pulidas y las texturas no existen. En los escenarios nos perdemos, nunca sabemos que tenemos que hacer a continuación. Las batallas -contra conejos, cangrejos y ranas- son más de lo mismo y aburren. Y, lo peor, la canciones que -raramente- podremos interpretar son malas y no modifican en mucho el transcurso de la historia. Nada depende de como interpretemos nuestros temas, solo nos dan más o menos cumplidos, algún ítem o más o menos dinero.



Este título no aprovecha en NADA el poder de la PlayStation 2 y menos la capacidad del DVD que lo contiene. No hay voces, ni cantos, ni coros, ni cinematics, ni nada.

Un producto totalmente inacabado que podría haber sido la gloria. Konami le erró feo, no le podría haber errado peor. Una verdadera lástima...

Por Maximiliano Ferzzola

PS2

EXTERMINATION

7.3 MUY BUENO

DEEP SPACE / SCEA
GENERO: Survival Horror
SIMILAR A: Resident Evil, Silent Hill

JUGADORES: 1
SOPORTA:

A los pocos minutos de estar jugando Extermination, van a darse cuenta que este nuevo survival horror está muy "inspirado" en la clásica saga Resident Evil. Y al parecer semejante choreo tiene una justificación: Parte de la gente de Deep Space -desarrolladores de Extermination- integró el staff que generó el primer Resident Evil. Así que al parecer creen tener derecho de robar un poquito de aquí y otro poco de allá, para brindarnos este título, que sin ser una maravilla, tampoco es para dejar pasar -especialmente los que esperamos las dos joyitas del género que pronto dirán presente en la nueva consola de Sony: Resident Evil Code Veronica y Silent Hill 2-

LA COSA VISCOSA

La historia detrás de Extermination no es la mar de original, pero viene más o menos así: Somos Denny Riley, miembro de una Fuerza Especial que es enviada para investigar los extraños sucesos acontecidos en una base militar secreta en el Polo Sur. Como era de esperarse, a los pocos minutos de juego nos daremos cuenta de que la base ha sido infectada por un extraño virus, que convierte a quien esté expuesto en un desagradable mutante con ganas de morder a quien se le cruce ¿Les suena?



¿DEJA VU DEL HORROR?



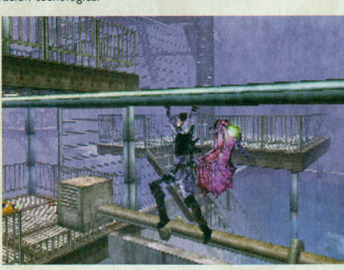
Aunque esta trama -y la mayor parte de la mecánica del juego- son bastante similares a todos los juegos anteriormente mencionados, Extermination tiene algunos puntos que lo hacen brillar. Principalmente el tema del manejo de las armas, un rifle que a lo Mc Guiver se puede modificar con una serie de adminículos que lo convierten en un poderoso sniper (rifle con mira telescópica, como se puede ver en una de las imágenes), o hasta en una curiosa escopeta. Estas modificaciones hacen que tengamos que pensar cuál es el método apropiado para liquidar a ese bichejo que nos está volviendo locos.





Otra innovación de este arcade es la posibilidad de colocar la cámara en primera persona cuando estemos por atacar (algo que se vio en la demo de Metal Gear Solid 2, y que seguramente los programadores habrán visto, ¡je!) y que nuestro héroe es mucho más sencillo de manejar que sus homónimos del RE.

Por otro lado, el engine del juego no aporta ninguna maravilla tecnológica, pero ha permitido generar escenarios completamente en 3D bastante zafables, pero que seguramente no pasarán a la historia de los videojuegos por su innovación tecnológica.



El sistema de save es similar a otras cosas vistas anteriormente, con la diferencia de que se utiliza una batería para operar unas "estaciones de salvado". Y estas baterías se pueden recargar en diferentes puntos del juego, algo que viene de perillas. Lamentablemente, en algunas partes del juego estas estaciones escasean, por lo que habrá que moverse con cuidado, porque si los bichos nos muerden, ¡nos infectan!

Así que ya saben, si están esperando Resident Evil Code Veronica (con fecha de salida para Octubre) o el nuevo Silent Hill (con suerte en Noviembre), Extermination puede ser una buena solución para ir matando el tiempo de espera, y a algunos engendros mutantes con cara de pocos amigos...

Por Martín Varsano

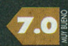
NUESTRA MAGIA NO CONOCE LIMITES...



¡Y ESTE MES TE LO DEMOSTRAMOS CON EL REGRESO DEL DATA DISC!

PS2

FREAK OUT



7.0 MUY BUENO

VIRGIN INT. / SWING ENTERTAINMENT
GENERO: Vaya a saber uno...
SIMILAR A: Nada de esta realidad

JUGADORES: 1
SOPORTA: JOYSTICK ANALOGO



Basta! ¿Qué es lo que desean? ¿Quieren volvernos locos? ¿Matarnos de un infarto? Y bue... la culpa la debemos tener nosotros, por andar pidiendo originalidad a troche y moche. Pero es que en ningún momento pensamos que nos obsequiarían con un título tan... Freak Out. No encuentro otra palabra para describirlo...

LA INUSUAL HISTORIA DE UNA NIÑA INUSUAL

Linda, una niñita de no más de diez años, es la protagonista de este peculiar título. Linda tiene doce hermanas, pero ellas ya son más normalitas, en un principio... Un día, cuando Linda volvía de comprar unas cuantas cosas, una caja de sorpresas absorbe a sus doce pobres hermanas -sí, como leen- y, cuando Linda llega a la escena, no le queda otra que ir en busca de sus hermanitas. En el transcurso del viaje, la bufanda de Linda cobra vida propia y esta será su única aliada contra las hordas de lo ridículo.

Básicamente, el juego es un enfrentamiento constante contra algo muy similar a gordas de final de nivel. Son doce gordas -que en realidad son las doce hermanas de Linda endemoniadas- y cada una de ellas más original que la otra. Una delicia para los más pirados de la industria.

EL MECANISMO

Cuando Linda cae a la dimensión de Freak Out, se encuentra en un mundo psicodélico pintado con gruesos trazos de lápiz negro. En esta sala, vamos a ver unas cuantas puertas, con un número en cada una de ellas y otras dos a las cuales siempre tenemos libre acceso. Para poder entrar a las puertas con números en ellas, debemos despachar -entrando en las otras- unas cuantas señoras con unas senos ENORMES. ¿Cómo las despachamos? Bueno, la bufanda nos va a ayudar. Este adminículo para el invierno, en esta nueva dimensión, puede pellizcar la realidad y se maneja indiferentemente a los comandos de Linda. Con una de las palancas del análogo manejamos los movimientos de Linda, mientras que con la otra manejamos a la bufanda. Por cada mujer tetona que bajemos, ganamos un punto para entrar a las puertas numeradas. Cuando tengamos suficientes puntos es hora de poner los puntos sobre las íes. Pagando la cantidad de puntos suficiente para acceder a alguna de las puertas, nos enfrentamos con una de las doce hermanas de la pequeña Linda. Con la ayuda de la bufanda tenemos que pellizcarlas donde más le duele en combates tan poco ortodoxos como pocas veces hemos visto.

Resumiendo, el juego es una pasada para los que buscan algo original, surrealista y colorido. Con gráficos tan locos como el planteo general del juego y unos sonidos que acompañan la acción de una manera frenética. Desgraciadamente, todo el juego en sí se tiende a volver un tanto repetitivo por la mitad y solo las ganas de ver el siguiente combate nos mantiene a punto para seguir. Igual, si no pedís mucho más de un juego y estás tan loco como los desarrolladores de Freak Out, este juego va a ser tu gloria.

Por Maximiliano Ferzzola

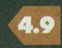






DC

FLOIGAN BROTHERS



¡CUIDADO!

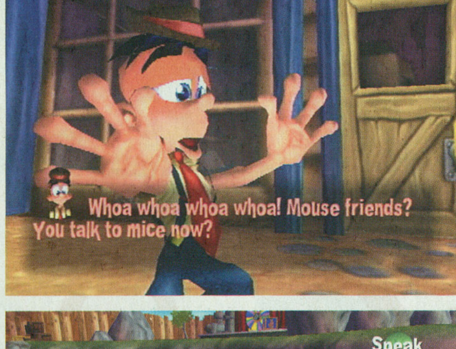
VISUAL CONCEPTS / SEGA	**JUGADORES:** 1
GENERO: Puzzles	**SOPORTA:** -
SIMILAR A: Tamagotchi con minigames	

Si Abbot y Costello fueran un dibujito animado, seguramente serían igualitos a Hoigle y Moigle. ¡Hasta usan el mismo flequillito! Floigan Brothers tiene una onda muy cartoon y usa unos gráficos alucinantes. La banda de jazz que acompaña todo el juego es muy inspirada y cumple con su función perfectamente. Pero, muy a nuestro pesar, ahí se acaban las cosas buenas de este título de Visual Concepts que esperabamos desde hace meses.



LA HISTORIA DE LA INFAMIA

Los hermanos Floigan vivian es paz en su colorido mundo, pero algo tenía que pasar para darle forma a este videojuego. Asi es como el malo de turno tiene muchas ganas de quedarse con la propiedad Floigan, para sus propios y diabólicos propositos. ¡De ninguna manera dice Hoigle! Pero el es muy dibilucho para hacer frente a los desafíos, pero muy inteligente. Eso sí. Moigle tiene el cerebro de una ameba, pero es fuerte como un toro. ¡Nada podrá vencer a sus fuerzas combinadas!



MOIGLE ES UN TAMAGOTCHI!

Moigle es el más grandote de los hermanos Floigan, pero también el más estúpido. Hoigle es el genio de la familia. Y es la labor del pequeño Hoigle lograr que su hermano haga lo que el desea. Y para eso habrá que tratar al gigantón de Moigle como una mascota virtual. Sí, como si de un Seaman idiota se tratara Hoigle tendrá que interactuar con su gran hermano. Muchos puzzles dependen de que Moigle se encuentre del humor adecuado para poder resolverlos. Puzzles bastantes simples que no representarán un verdadero desafío para el jugador experimentado. Muy fáciles y sonsos, sí señor.

Los mini juegos son extraordinariamente aburridos, poco copados y tan idiotas como Moigle. Para colmo, la única opción para Internet - además de cambiar nuestro Moigle- es bajar más de estos estúpidos mini games.

La cámara se comporta de una manera impensable. Se atasca en el suelo, se astaca en la paredes, nunca está donde la queremos y, poco a poco, se transforma en nuestra enemiga. Y contra ella no hay nada que podamos hacer.

Como si todas estas fallas fueran poco, cuando logramos perdonar toooodooooos los errores -si somos realmente piadosos-, el juego se nos acaba. Lo que pasa es que esta es solo la primera parte... ¡O sea que vamos a tener que aguantar mas de Floigan Brothers! Que los chicos de Visual Concepts aprendan de sus errores si piensan hacer otra versión de este engendro.

Yo lo pensaría dos veces antes de hacerme con este título. Por más que sea uno de los últimos en ver la Dremcast, realmente no vale la pena. ¡Que mal!



Por MaX FerZZoLa

SAN DIEGO COMIC-CON INTERNATIONAL

Por Rodolfo A. Laborde



Un mes realmente atípico, como quien dice... tan atípico que en esta oportunidad, en vez de hablar de algún comuñe en particular, vamos a hablar de varios. Sí, porque la Comic-Con de San Diego (que comenzó extraoficialmente el 18 y culminó el 22 de Julio) tenía de todo, incluyendo action figures, model kits, esculturas, mini bustos de colección y muñecos de todos los tamaños y formas.

¿Que qué fue lo que vimos? ¡De todo! Desde figuras de casi 20 cm de alto de Final Fantasy X, soberbiamente pintadas (aunque con no muchas articulaciones que digamos), ideales para poner en la mesita de luz, o en la vitrina, si es que tenemos algún hermanito toquetón; buena parte de la colección de MGS2 -figuras de las que ya hemos hablado en ediciones anteriores de Next Level-, y un buen número de personajes de Tekken 3, destacándose por mucho Jun; a eso le seguían un par de piezas originales de Soul Calibur (nótese que algunas de éstas ya aparecieron... y desaparecieron también de las comiquerías de capital), siendo Mitsurugi, Xianghua y Nightmare los únicos personajes disponibles. Como era de imaginarse, en la expo se dejaron ver tres de los próximos modelos a venir: Astaroth (¡la maza!), Maxi (un asco), y Kilik (muy bueno), los que aparecerán prontamente en los locales del rubro, esperemos.

También pudimos ver unas estupendas figuras de King of Fighters, siendo la de Mai una auténtica joyita (¿baboso yo?). Tampoco podían faltar los muchachos y las chichis de Dead or Alive 2, que fueron desgraciadamente las más fuleras de todo el evento. Y la lista no se termina acá: Zelda: Majora´s Mask, Resident Evil, Armored Core, Legacy of Kain: Soul Reaver 2, Perfect Dark, The Legend of Dragoon y Quake, fueron tan sólo algunas de las muchas licencias que ya cuentan con su nueva colección de muñecos.

Ahora, la parte mala: casi ninguno de éstos está todavía a la venta, así que tuvimos que conformarnos con sacarles fotos y pasarle la lengua a las vitrinas. ¡Ay, qué duro es ser coleccionista!...

AXELAY

Por Santiago Videla

Una vez más, decidimos darle una mirada a la época dorada de Konami allá por 1993 y lo que nos encontramos en esta ocasión fue nada más ni nada menos que con uno de los juegos que sin lugar a dudas revolucionó el género de los arcades de naves en su época.

Tal y como mencionamos anteriormente, 1993 fue un año clave para la historia de la Super Nintendo por la enorme cantidad y calidad de producciones que fueron apareciendo, pero a diferencia de muchas compañías que a pesar de hacer excelentes títulos, siempre se mantenían dentro de lo tradicional, la gente de Konami se dedicaba a experimentar y tratar de sacarle un poco más de jugo a la que fue la mejor consola de su generación.

Así es como después de un intenso trabajo, algunas ideas bastante innovadoras para el género y la utilización de tecnología que para su tiempo era muy avanzada, Axelay vio la luz y arrasó con toda la competencia al muy poco tiempo de haber salido.



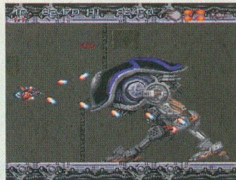
Pese a ser un arcade de naves como cualquier otro, Axelay ofrecía algunos cambios que fueron muy bien recibidos por el público, el primero y más importante, indudablemente fue el hecho de que en los niveles impares, la acción se veía desde atrás (como juegos de la onda de After Burner, por poner un ejemplo levemente parecido).

Lo que resultó verdaderamente revolucionario en todo esto fue que al tomar la acción desde esta perspectiva, la gente de Konami pudo experimentar con efectos de mapeado y distorsión de texturas que no se veían con mucha frecuencia en esta máquina y los resultados fueron mucho mejores de lo que cualquiera había pensado.



En los niveles pares, la acción se veía de costado como en muchos otros arcades similares, pero con la diferencia de que para no quedarse a medio camino, en este tipo de niveles los muchachos de Konami también se despacharon con una impresionante variedad de efectos especiales, que junto con algunos de los mejores gráficos que se vieron en Super Nintendo, convirtieron a Axelay en algo que incluso hoy por hoy sigue siendo único en su estilo.

Pero además de los gráficos, otras de las cosas por lo que este juego aplastó a su competencia fueron su impresionante jugabilidad, ya que en ese entonces encontrar uno de estos arcades que además de bueno fuera medianamente accesible para cualquiera era un verdadero desafío.



Tampoco puedo dejar de mencionar la estupenda banda musical que tenía y que desde ese entonces fue una constante en casi todas las producciones de esta firma.

En la actualidad, y a pesar de que ya le sobra edad para jubilarse, Axelay sigue siendo considerado como uno de los mejores "Shooters" de la historia, por lo que no está de más recomendarles que si aún tienen una Super Nintendo en sus manos y tienen la posibilidad de alquilarlo o comprarlo, no lo duden, porque no se van a arrepentir.



CONSOLAS VS. PC

Por Maximiliano Ferzzola y Diego Vitorero

Es importante, antes de comenzar a leer, que tengan en cuenta que las plataformas que aqui compiten son tan diferentes como los usuarios que la eligen. Y que estas son las opiniones muy poco subjetivas de gente que tiene el placer -todos los días- de ver ambos mundos y haber sobrevivido a tal odisea. Está claro, que ustedes tienen derecho a réplica y sería copado que todos discutiéramos nuestras opiniones. ¡El debate está abierto!

ROUND 1: RPG

Por MaX FerZZoLa

No se podía empezar la nota con un género más polémico. Los RPG cuentan con fanáticos dentro de ambos universos y los juegos son tan diferentes como el día y la noche. Para comenzar, el género comenzó en la PC. Las consolas, con su llegada, lo simplificaron demasiado para el gusto de algunos. Y dado que en sus comienzos las consolas apuntaban al público menudo los RPG para este soporte tambien se aniñaron, se volvieron infantiles en muchos casos y, en la mayoria, carentes de profundidad. Con el paso de los años, algunas de estas cuestiones fueron refinándose, pero las consolas jamás pudieron despegarse del karma de sus anteriores reencarnaciones. Todavía siguen siendo para un público que prefiere las cosas simples y suaves, con historias lineales y un lenguaje tirando a infantil y sin demasiado compromisos. Es imposible comparar un Fallout o un Baldur's Gate, para citar solo dos ejemplos de RPG en PC - por su complejidad, cantidad de opciones, caminos a seguir y por lo personalizado que pueden llegar- con cualquiera de los mejores juegos de rol que vimos en consola. La realidad, es que los RPG nacieron, primariamente, sobre un papel, se juega con dados y se hace uso de la imaginación para identificarnos como el Avatar de nuestra elección. La plataforma que mejor copia ese sistema es la PC. ¡Cuidado! esto no quiere decir que los RPG de consolas son malos, ni mucho menos. Sino que son diferentes, tienen personalidad propia y... sobre gustos no hay nada escrito.

Pero en una base completamente teórica -y también según el juicio del individuo detrás de esta opinión- la PC, gana este Round.

CONSOLAS: 0
PC: 1

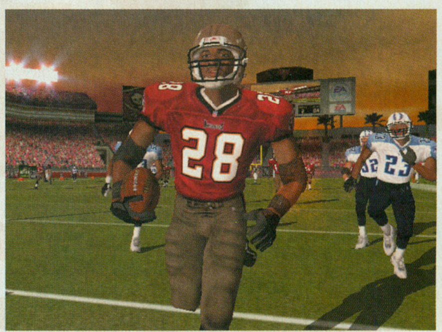


Baldur's Gate II es un claro ejemplo que aún la plataforma que mejor se lleva con los RPG es la PC.

ROUND 1: DEPORTES

Por Diego Vitorero

Habiendo jugado una enorme cantidad de juegos para ambas plataformas, el paso del tiempo, hizo que la PC se vaya quedando con ciertos juegos deportivos específicos. Para que me comprendan, voy a dar ejemplos concisos.



La calidad visual de Madden 2001 para PlayStation 2 es superior que la de su par en la PC.

FIFA siempre fue el preferido de los usuarios de PC. En cambio, los poseedores de PSX y PS2, puedan gozar de juegos como Winning Eleven que, como todos sabemos, es ampliamente superior a FIFA; sobre todo en lo que concierne a jugabilidad y realismo. Tenemos otros casos. La serie de 2Ky 2K1 que apareció con la consola de Sega; casi todos, juegos infernales y de excelente calidad. Claro que alguno puede decir que con la PC podemos jugar por red o Internet. Las nuevas consolas, como la DC y próximamente la PS2, cuentan o contarán con acceso a Internet, y algunos de sus juegos soportan este tipo de conexión. Para emular el juego por red se puede complicar un poco, ya que la única con este tipo de soporte es la PS2, con su cable i.link.

También puedo citar el caso de Madden 2001 para PC y para PS2. El juego de PC se ve realmente lindo con un excelente nivel gráficos. Aunque, para la consola de Sony, la gente de EA Sports, hizo un trabajo impresionante, al tal punto que la calidad de visual es mucho mejor en su par consolero.

¿Cuándo la PC tendrá un Virtua Tennis o similar? Otro caso concreto. El mejor juego de tenis para PC, que es más simulador que otra cosa, es Roland Garros French Open. El juego de la división deportiva de Sega, está a años luz de ventaja del de PC.

Quien lea estas líneas, podrá decir "Pero este pibe está re casado con las consolas". No es así. Lo principal, en cuanto al género de deportes, es que las consolas se fueron ganando su terreno; las nuevas consolas. Y la PC se quedó siempre en lo mismo: FIFA, NBA Live, NHL y demás.

CONSOLAS: 1
PC: 1

¡No se pierdan el próximo número, que la pelea sigue igual de sanguinaria!

JAY AND SILENT BOB STRIKE BACK

DIRECTOR: Kevin Smith **DISTRIBUYE:** Dimension Films **ESTRENO:** 10 de agosto de 2001USA
REPARTO: Kevin Smith (Silent Bob), Jason Mewes (Jay), Joey Adams, Ben Adams, Ben Affleck, Jason Biggs, Matt Damon, Alanis Morissette y miles más...



Es muy difícil explicar la importancia de esta película si nunca se han dejado cautivar por los anteriores títulos de Kevin Smith -Clerks, Mall Rats, Chasing Amy y Dogma-. Pero son muy pocos los que pudieron hacerse una copia de estas pelis: ninguna se estrenó en el cine y son contados los Video Clubs que puedan tener alguna de ellas, así que nadie los puede culpar. Son obras de culto -muy conocidas en USA- que los fanáticos preferimos no se masifiquen mucho para poder disfrutarlas entre la elite de los que se esfuerzan por buscarlas y tienen la suerte de encontrarlas.

Para que quede bien en claro, Jay y Silent Bob nunca -hasta esta- habían protagonizado una peli. Pero empecemos por el principio. Todo comenzó con Clerks, una película en blanco y negro que nos cuenta la historia de dos perdedores que quieren dejar de serlo. En Clerks, Jay y el gordo silencioso de Bob, hacen pequeñas apariciones y de entrada los personajes pintaban con futuro. Luego de miles de cartas de los fans, Kevin Smith decidió que estos personajes serían el punto que atara todas sus producciones y, hasta ahora, ninguna de las pelis de este director dejó de contar con la presencia de estos dos zaparrastrosos. En Mall Rats y Chasing Amy, ya vemos a nuestros dos protagonistas como iconos de la cultura moderna. Son fanáticos de Star Wars, de los comics, de las pelis de terror y ciencia ficción y están completamente saturados por toda la cultura pop. Y lo demuestran y, lo mejor, hacen de esos chistes o comentarios que solo unos pocos elegidos -saturados de la misma manera- podrán entender y disfrutar. En estas dos últimas películas cumplen papeles menores, pero no por eso menos importantes (Es imperdible la parte de Mall Rats donde Silent Bob intenta usar La Fuerza para alcanzar un video mientras cuelga de una batisoga-. Es recién en Dogma -una película prohibida en muchos países, incluido el nuestro, por poseer un contenido supuestamente blasfemoque los dos muchachos tienen un papel clave -y casi protagónico- en el desarrollo del argumento y toman un papel activo de todo cuanto los rodea. Pero el público quería más y más y más.

JAY AND SILENT BOB ATACAN DE NUEVO

Era un día tranquilo para Jay y Silent Bob seguía tan silencioso como siempre. Pero los muchachos no tardan en enterarse que, en Hollywood, se está filmando la película de "Bluntman and Chronic", sus alteregos en el mundo del cómic. Imagínense que a los muchachos la noticia no les cae del todo bien y más cuando se enteran que nadie les va a pagar las royalties -derechos- del caso. Encabronados como siempre parecen estar, Jay y Bob emprenden un viaje desde New Jersey hasta Hollywood para sabotear la producción de "Bluntman and Chronic". En el camino se sus destinos se cruzan con cuatro deliciosas ladronas y un orangutan -¿se acuerdan del final de Mall Rats?-. Lo que pasa es que al orangutan lo persigue algo así como un guardaparques... y eso es solo el comienzo. En el transcurso de esta travesía, en la que no faltan millones de chistes internos al mundo del fandom, el grupo se cruza con la mayoría de los personajes de las anteriores películas y cada una de esas situaciones resultan impagables. Y más cuando los finales de estos subplots, en cuestión de segundos, tienden a redondear algunas de aquellas otras películas renovando todo el universo Smith. Además, para los más acérrimos, el origen secreto de Jay y Silent Bob, será revelado.

No creo que los fans se quieran perder este título, es el cierre definitivo de Kevin Smith para los personajes que acompañaron sus producciones durante siete años. Y, recomendaría a los que jamás vieron una de las pelis de Kevin Smith, ponerse al día con las mismas. Empezando por Clerks, pasando por la imperdible Mall Rats y la increíble Chasing Amy, hasta culminar con Dogma, la película taboo, para luego poder disfrutar de Jay & Silent Bob Strike Back como tal título se merece. Háganlo que pronto me lo van a agradecer.

¿QUE MAS?

¡Qué hay de todo! Tenemos desde comics de Clerks y Jay & Silent Bob, hasta muñequitos... ¡incluso una serie animada de estos dos inadaptados! De más está decir que olviden la posibilidad de ver algo de todo esto por acá. Pero si sos un cultista, esa no es ninguna barrera. Bueno, que también -en un futuro- va a salir la película de animación de Jay y el silencioso Bob.

¡Ah! ¡quieren por lo menos atisbar a estos dos personajes y no pueden encontrar las revis? Vean Scream 3, tienen un cameo muy especial en ella. A propósito, Mall Rats acá se llama Banda en Fuga y debe estar en algún que otro video club. ¡Suerte en la caza!



¡Qué hay de todo! Tenemos desde comics de Clerks y Jay & Silent Bob, hasta muñequitos... ¡incluso una serie animada de estos dos inadaptados! De más está decir que olviden la posibilidad de ver algo de todo esto por acá. Pero si sos un cultista, esa no es ninguna barrera. Bueno, que también -en un futuro- va a salir la película de animación de Jay y el silencioso Bob.
¡Ah! ¡quieren por lo menos atisbar a estos dos personajes y no pueden encontrar las revis? Vean Scream 3, tienen un cameo muy especial en ella. A propósito, Mall Rats acá se llama Banda en Fuga y debe estar en algún que otro video...

¡FATALITY PARA GAMEBOY ADVANCE!

Uno de los creadores de la popular saga Mortal Kombat, Ed Boon, tiene su propio site en Internet, site en el que actualmente se está llevando a cabo una votación a gran escala para ver cuál de todos los Mortal Kombat aparecidos hasta la fecha es el que los fans quieren ver en la maravilla portátil de Nintendo. Y por lo que se ve en la página en cuestión, Boon parece estar también sumamente interesado en saber cuáles son los personajes favoritos de los seguidores de MK. Por su parte, Midway no hizo absolutamente ningún comentario con respecto a una versión de bolsillo de este juego para la nueva maquinita. Si quieren saber nuestra opinión, como que la cosa no está del todo cocinada todavía, pero si Lord Boon quiere un nuevo episodio de MK para PS2, lo más probable es que termine habiendo -antes o después- un Mortal Kombat versión Pocket. ¡Finish him!

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN A LA PS2

Este bien podría ser uno de los motivos más rotundos para hacerse con una Play 2 de una buena vez. Hace muy poquitos días atrás se le hizo un reportaje por TV al diseñador principal de Gray Matter Interactive, el señor David Koppel, que dijo que se estaba pensando en la posibilidad de un port de su magnífico FPS exclusivo de PC, Return to Castle Wolfenstein... ¡nada menos que para la PS2! Agregó además que, de darse esto, el proyecto se desarrollaría en otra empresa. Cuando se le preguntó a Activision acerca de estos dichos, sus voceros se negaron a hacer comentarios, como ya es costumbre en estos casos. Sin duda, la mejor noticia del mes para los usuarios de PS2, ¡y eso que todavía falta confirmarse!

¡UN NUEVO CASTELVANIA EN DESARROLLO!

Gracias a las mega ventas de Castelvania: Circle of the Moon, que vendió en USA y Europa más de 500.000 unidades, Konami se puso media pila y ya está programando un nuevo juego de la saga. Poco más se sabe, pero esto ya de por sí es una buena noticia ¿a que sí?
¿La plataforma? Ni idea... pero se calcula que sería nuevamente para la GBA.
¿De qué? y bue... un arcade de acción y habilidad en el cual luchamos contra los ejércitos infernales del Drácula de turno. En cuanto sepamos un poco más, les avisamos.

Y LOS JUEGOS QUE SALDRÁN JUNTO CON LA XBOX SON...

Sea o no por accidente, un local yanqui ya estaría tomando órdenes por adelantado de periféricos para la consola de Microsoft, como también de un buen montón de juegos. Lo lindo del caso es que Microsoft aún no anunció oficialmente cuáles serían los títulos a salir junto con su novedoso sistema que, recordemos, estará disponible recién a partir del 8 de noviembre próximo. Según este local, la primera tanda de juegos sería: Azurik: Rise of Perathia, Dark Summit, Dead or Alive 3, Fusion Frenzy, Halo, Mad Dash Racing, Madden NFL 2002, NASCAR Thunder 2002, New Legends, NFL 2K2, NHL Hitz, Nightcaster, Oddworld: Munch´s Oddysee, Project Gotham Racing, Simpson´s Road Rage, Star Wars Starfighter Special Edition, y Tony Hawk´s Pro Skater 2X. A eso le seguiría Amped: Freestyle Snowboarding, Legacy of Kain: Blood Omen 2, Star Wars Obi-Wan, NFL 2K2 y Shrek, todo para fines del mismo mes. ¡Impresionante! También parece estar hablándose de títulos como Hitman 2, Race Nation y Thunderstrike: Operation Phoenix, aunque ya para algo más adelante. Si todo esto resulta ser cierto, ya tienen ante ustedes motivos suficientes como para irse ahorrando algunos patacones.

¡METAL GEAR SOLID 2 CENSURADO!

Hideo Kojima decidió, al sentir la presión de grupos moralistas de todo el mundo, que la versión final de Metal Gear Solid: Sons of Liberty sería mucho más light de lo que mostraron los trailers promocionales. Incluso sería más light que el demo que todos jugamos. ¿Qué es lo que le va a faltar y qué no? Todavía no lo sabemos, pero sería casi seguro que nada de sangre.
Entre otras noticias, se sabe que Kojima está introduciendo un programita al juego que determinaría que clase de persona está detrás del control: podrá decir su sexo, su edad, hobbies y... todo eso ¿!?
Igualmente todo esto no deja de ser un rumor. Esperemos que se quede solo en eso.

SUIKODEN CARD STORIES

Por las tierras del oriente, la gente de Konami piensa lanzar este 13 de Septiembre una versión para GBA de Suikoden. La novedad es que esta versión vendrá en forma de juegos de cartas al estilo Magic: The Gathering. 108 cartas han sido confirmadas, todas ellas serán un personaje famoso de la saga. Se cree que habrá una versión en USA si el juego resulta rentable, pero claro -y como está en esta sección- la cosa no deja de ser un rumor.

SQUARE MILLENIUM COLLECTION

En Japón, nuevamente la gente de Square tiene pensado relanzar algunos de sus mayores éxitos, en una colección que pinta sensacional. Final Fantasy Tactics y Xenogears serán dos de los títulos más copados de este relanzamiento. Square USA no tiene pensado relanzar nadita de nada, así que es probable que nos quedemos fuera de la repartija. Pero no teman, porque es probable que Sony re-edite algunos de sus mayores éxitos entre los cuales, casualmente, se encontrarían los dos juegos citados con anterioridad. Y, lo mejor, a solo 19.99 dólares. Stay tunned!

READERS CORNER

¡EL FAMOSO CORREO DE LECTORES!

Ahhhh... en este momento, la música está sonando a full desde el parlante de mi PC. "Sino fuese por la mala suerte, no tendría suerte en absoluto" dice Homero Simpson cantando Born Under a Bad Sign, aquel hito del Blues.
¡Si ustedes supiesen lo satisfactorio que resulta ce-rrar un nuevo número de Next Level para comenzar con el siguiente! Y este es un número cerrado. Pero antes de seguir con todo, es mi deber comentarles que... ¡tenemos nueva dirección! Sí, sí... agéndenla si quieren mandarnos cartitas copadas: Laprida 1898 Piso 11G - CP 1425-. Ok, dicho esto lo siguiente: Rogarle a Deborah, la lectora que en el número anterior ganó el premio, que nos mande una carta a esa nueva dirección, con un número de teléfono para ponernos en contacto. Con todo esto de la mudanza... je, como que se nos traspapeló su carta y... :)
Uuuuuuuuhhh, ahora comenzó a sonar Sweet Home Alabama, así que voy a aprovechar el ritmo para contestar sus cartas.

Leandro Valser

Hola! Soy Leandro, blablabla, bueh este mail no es sino para informarles que ha habido un error en el numero 31 de la revista (bah, el último) ¡en algun lado! ¿Que qué? no, ¡no estoy loco che! Lo que pasa es que hoy, 3/8/01, me disponía a comprar mi Next Level y mi Xtreme PC del mes de agosto con las moneditas contadas cuando de pronto veo la hermosa tapa de la Next Level. Todo bien, pero había un pequeño detalle: el precio había aumentado $1!!! (bueh, tampoco es para morirse). La cosa es que mi amigo canillita me dejó observar la revista detenidamente, y yo me mataba buscando algún detalle que explique el pesito que me iba a costar demás. Lo que ví me sorprendió: No sólo no vi ninguna explicación sino que bien clarito en la editorial decia que todo lo que había aumentado en su revista era la calidad, ¡no el precio! Bueh, la cosa es que al final no la compré, pensando en que tal vez ustedes podrían explicar qué pasó y si la cosa es así no tendré más remedio que desembolsar una mo-neda adicional... por favor contéstenme lo más rápido posible (¡las NL se agotan enseguida che!) así se qué es lo que tengo que hacer. Se que no son nigunos caraduras (¡sí, hasta gracias a ustedes fui la envidia de mis amiguitos cuando fuí a ver Tomb Raider un día antes de su estreno!) así que seguro hay una explicación para este desentendido. ¡Chau y gracias!

Sí, sí, sí... ¡lo sabemos! ¡lo sabemos! perdóooon, perdóooooon... ¡no nos crucifiquen! la explicación de todo eso, la pueden encontrar en la editorial de este mes, al comienzo de la revista. ¿Nos perdonan?

Shan Shan, el Protector

Buenas, buenas, ¿cómo anda la barra? Espero que bien. Esta carta es para "responder", en cierta forma, a la nota publicada en su último número escrita por Carla Callegari. En mi opinión la sociedad no las etiquetó, sino que desde un principio estuvieron etiquetadas, desde el comienzo de los tiempos (jeje ahora me pongo filosófico).
No, ¡por favor!
Ya que en un principio las mujeres buscaban protección en los hombres y, desde ese entonces, se las cataloga como el sexo débil. Ojo, esto no quiere decir que sean débiles, sino que necesitan protección de otra persona (ahí entramos nosotros, chicos).
¿Vos estás diciendo que hoy en día las mujeres necesitan nuestra protección? ¡Si apenas sabemos atarnos los cordones sin caernos! Me gustaría saber que opina la platea femenina sobre esto, je.
Otro punto sobre el cual deseo discernir es acerca de la opinión que tiene de Hernán: quizás este pibe navega mucho y chatea bastante y, como saben, en ese tipo de medios NADA es %100 confiable. Y es así como chicos usan nombres de mujer para divertirse (o quien sabe para qué...)
Mejor no preguntar ¿no?
Y viceversa, así que puede ser que ella tenga razón en su hipótesis o puede ser que haya sido la opinión de una persona que no confía del todo.
Otra cosa más: su observación acerca de que se deben exigir más juegos como Tomb Raider está errada debido a que como bien dijo Ferzzola en una nota en el número 27 de su excelente publicación, Lara Croft fue creada PRINCIPALMENTE para el público masculino.
Ahora Carla le va a patear el trasero a Ferzzola, ¡muchas gracias!
Ojo con esto no quiere decir que alguien como Pamela (che, esta mina tiene que entrar en el hall of fame de la Next Level)...
¡Ustedes son los babosos! :)
..quiera jugarlo, es más, a una de mis mejores amigas le encanta jugar a la Play. Y por último, que el mundo de los videojuegos sea pura y exclusivamente masculino es una farsa , te explico algo: si vos sos una empresa que hace juegos ¿qué es lo primero que haces?: Un análisis de mercado dividido en edades y sexo. En ese momento (cuando nacieron los videojuegos) quienes tenían peticiones más o menos parecidas eran los hombres. Por lo tanto, los juegos salieron más rápido para el público masculino (aunque las primeras empresas hicieron juegos neutros y para nadie en especial) en cambio, las mujeres no mostraban gran interés por este nuevo modo de entretenimiento. Pero cuando años más tarde las compras femeninas de videojuegos aumentaron, las empresas volvieron su vista hacia ellas nuevamente. Ahora muchas cosas han cambiado, así que cuando hicieron su análisis de mercado se dieron cuenta de que sólo las niñas más pequeñas tenían gustos definidos y de que las adolescentes no tenían un tipo de juego definido. Conclusión: se sacaron juegos para las niñitas más pequeñitas. Luego la demanda femenina creció y así, poco a poco, se fueron implementando personajes femeninos en diferentes juegos ... pero aún no se sabe el género predilecto de las adolescentes. Además tengamos en cuenta que los adolescentes (ambos sexos) están en constante cambio, y más las mujeres quienes sufren de crisis existenciales.
Jajajajajajaaaaaa ¡esa estuvo buena!
Asi que yo no puedo responder a la pregunta que Carla dió pero puedo repreguntarla:¿A QUÉ JUEGAN LAS MUJERES?
P.D.: Me gustaria conocer a Pamela.
Ponete en la cola, macho

Sharon desde el número 8

Hola amigos de Next Level!!! (no les dije señores): Ay... cuánto tiempo sin escribirles (dos años) ¡qué nostalgia!... pero cuando recuerdo la pésima carta que les envié hace dos años (publicada en el edición de la revista: n° 8 del mes de septiembre de 1999, para ser específica) que era de TERROR, con preguntas estúpidas, introducción tonta (puse estúpida y tonta porque fue lo mas light que se me ocurrió). La nostalgia se desvanece y me viene un sentimiento de... no sé... algo como.... ¿Cómo me dio la cara para enviarles semejante carta a ustedes, los líderes en información sobre video juegos?
Che, que no era taaaaaan maaaaala. Además, igual te queremos :)
Pero en fin, eso lo hice en el pasado, entonces tenía 10 años de edad, ahora les vuelvo a escribir con 12 years old y rodeada de consolas: Playstation one, Nintendo 64, Game Boy Color y Game Boy Advance.
¿Te sacaste la lotería?
Estoy renovada, aunque mi nombre sigue siendo Sharon y aún vivo en Argentina. Hay algo mucho peor que antes... ¡It's terrible!!, la revista viene siempre retrasada y lo que es peor, a veces no viene (malditos puestos de diarios que hay cerca de mi casa que no la consiguen). Pero hago lo imposible para conseguirla. Les daría mi e-mail.... mmm... no se enojen (ja!, y quién se va a enojar si a nadie le debe interesar) pero, mejor no.
¡No, que si no después te mandan esos mails cadenas que tanto odiamos!
No tengo a lot of questions de video juegos pero de todos modos les voy a hacer 2 o 3 preguntitas porque tengo ganas... ¿Les dije que hago lo imposible para conseguir la revista? Bueno, a veces, por más que lo intente, no la consigo (pasó varias veces) y en uno de los números que no conseguí, no sé, habrá surgido el tema de la Rata de Ferzzola. Justo ese número no lo conseguí (¡pucha!) y me pregunto... ¿cómo surgió la Rata? y ¿cómo se hizo tan famosa?.
La verdad es que no recuerdo... ¿Cómo surgió? Bueno, por alguna razón, a todos en la editorial les pareció raro el hecho que Ferzzola tuviera en su puesto una rata que al apretarla hiciera iiiik iiiiik. Todos la apretaban. Eso es lo único que se puede hacer público... ;)
Y ahora que me gusta el animé Card Captor

Sakura (no a todos les gusta), investigué, y me enteré, gracias a Internet (¡Alabado sea!), que existen, en Japón, dos juegos para Game Boy Color, tres (si no me equivoco) para Playstation One y uno (si no me equivoco de nuevo) para Dreamcast. Me imagino que acá en Argentina no hay ni siquiera uno, ¿no?

No.

Pero eso me lo imagino yo, como me imaginé que no estaban las películas y sin embargo las conseguí en Camelot Comic Store, pregunto: ¿hay alguno Video Juego de Card Captor Sakura?

Sí, haber hay... pero vas a tener que estudiar a leer casitas, todo en ponja y no se entiende nadita de nada.

Ya!, no more questions, me despido con saludos a todo el Staff, a todos los lectores y lectoras de esta SUPER revista, a Pamela y a la Rata de Ferzzola. Bye! and many kisses.

La Rata dice: iiiiik iiiiiik

P.D.: Le digo a Pamela: - Acá estoy!, soy una chica, sí! leo la revista y no me escondo.

P.D2.: Hice un dibujo (inspirándome, casi a pleno, en un wallpaper), lo escaneé y lo trabajé con un programa: lo coloreé, le coloqué un fondo, agregué detalles.... y aquí se los envío.... Please... Me dió un laburo terrible así que si pueden publíquenlo en la revista, si es que es válido haberlo hecho, en su mayoría, con la compu.

Bueee... lo vamos a poner... pero me parece que te lo choreaste por ahí...

Martin que tiene un apellido asqueroso

Estimados correligionarios, mi nombre es Martin ,no menciono mi apellido porque es horrible (¡¡gracias viejo!!) . Llevo 21 agostos de existencia un tanto pacifica y 11 de videojugador. Dicha actividad comenzó luego de un amigo me llevo al enigmático mundo de los fichines (que por aquel momento eran un moco).

¡Hey hey heyyyyy! Más respeto por los abuelos del género, que te cascamos ¿eh?

Y me permitió vivir futuras aventuras de proporciones épicas que me alejarían de este pri-mitivo e insípido planeta (¡que tal!). Cabe mencionar que tengo otra vida fuera de la virtual. En fin, el objeto de mi primer mensaje es contarles como su manifiesto mensual me cambió la vida, en cierta forma, tampoco se sientan mesías. El tema es el siguiente: soy un fiel seguidor de su publicación desde el primer número y de como han evolucionado hasta el Best Seller que son. En una de estas ediciones descubrí los dibujos de alguien que se hacia llamar Pamela 2001. A partir de ese momento mi curiosidad aumentaba numero a numero y carta a carta . Ni aún la duda de un sujeto acerca del género de Pamela me hizo perder la fé en la raza humana. Aunque un cierto pesimismo me consumía, tratando de no ilusionarme demasiado, diciendome: "¿y si es una fusión entre Capusoto, el gordo Casero y un fanático de Sepultura con tacos?"

¡Que grotesco! Ni Lovecraft podría haber imaginado una criatura similar...

Pero siempre me repetía que el destino no podía ser tan cruel. Fue entonces que, al comprar el número de agosto, me alegró que se confirmara por parte de su puño y letra que no es ningún tipo. Pero eso no era todo, al llegar a la página 63 un rayo de luz divina me iluminó desde el techo mientras un coro de angeles gritaba: "¡Que buen momento don Niembro!". Pamela no solo era mujer muy copada , sino que además era una obra maestra de la genética. Desde entonces su imagen me ronda la mente las 24 horas del día. Sé que todo esto debe sonar desquiciado...

Un poco... sí... ¡Bienvenido al club!

E incluso pensé en mandarles una foto y otros datos, no para publicar sino para que vean que no soy un fermín sentado en su propia basura y enfrascado en una vida patética.

¿No? :) -¡Perdón, hoy ando de un humor especial!-

Pero me parecio muy banana. Entiendo que esto no es el correo del corazón ni Ferzzola es Roberto Galan diciendo: " Yo me quiero casar.... y usteeeeeeeeed" (leer con voz ronca y señalando al frente con el dedo indice)

Un cosa, que conste que este es su espacio y, por más que Next Level sea una revista de videojuegos, si la cosa da se pueden hacer concesiones. El asunto es divertirnos un rato, entre todos... ¡para info tienen la revis entera!

Pero mi única intencion es decirle a Pamela que su presencia no pasó desapercibida ante mí, de la forma más directa posible, sin apelar al verso de Patricio (todo bien , pero lo del amigo es mas viejo que los chistes de gallegos)

Yo decía, ¿vistes?

Sorry si te interpreté mal . No incluyo mi mail porque no pretendo que me mande una respuesta, no trato de hacer levante electrónico, pero apreciaría que publiquen mi mail y en el siguiente número me conteste aunque más no sea para decirme: "Tu mail me asustó, mi novio es boina verde y te quiere romper las piernas con el pulgar".

Jaaaaa

Atentamente el 22 se despide recomendandoles, vigilen quien llama.

Y nunca digas: ¿Quién está ahí?

Gonzalo Perez, un amigo analítico perezger@ciudad.com.ar

Sin lugar a dudas, el año 2001 será recordado durante muchos años en lo que a la industria de los videojuegos respecta. La consolidación de PS2 como una máquina fuerte y potente, el desembarco de la primer portátil de 32 bit, el próximo lanzamiento de Game Cube y de la misteriosa Xbox ayudarán, desde luego. Sin temor a equivocarme, creo que hoy, más que nunca, los jugadores tenemos una gran duda: ¿Qué consola me compro? ¿Espero a la Game Cube? ¿O mejor veo que pasa con Xbox? ¿Y si me las compro y son un fracaso? Entonces me compro la PS2...Pero está muy cara todavía...y ahora que me pongo a pensar...¿Y si cuando sale la GC y Xbox se va a pique? Claro que GBA también está en este dilema, aunque por tratarse de la única consola portátil nueva, creo que aquel que quiera una portátil se lanzará sobre ella, sin recurrir a este cuestionamiento. La cuestién es que así estamos. Temerosos de los fracasos, y es que está industria es muy impredecible. Pueden sacarse estimaciones de ventas, pero nada más. El resto queda en los usuarios, y en factores que todavía no entiendo. "¿Cómo es posible que DC vendiese poco? si tiene los mejores juegos". Entonces podemos decir que ya no importan los juegos... ¿Qué importa entonces? ¿Los antecedentes de las máquinas, las compañías? Creo que ahi dí en la tecla. Y me vale de ejemplo PS2. Convengamos que recién ahora comenzó a demostrar su potencial pero, durante las primeras semanas y meses, solo se vieron juegos mediocres. Aun así, la máquina se vendía como pan caliente, alegando, la mayoría, que tenía un excelente futuro. Entonces podemos decir que también influyen los juegos que están por salir. A la mente se me vienen Metal Gear Solid, Silent Hill y Final Fantasy X. Por lo tanto, saco como conclusión que las nuevas tendencias de compra están estructuradas a partir de 3 puntos básicos:

- El peso de la compañía y su influencia mundial
- El éxito de consolas anteriores
- Proyección a futuro de posibles clásicos

Bien, con estas 3 características básicas podemos explicar el éxito de PS2 y de Game Boy Advance. Sin embargo, estos detalles pueden no servir para Game Cube y Xbox. En primer lugar, Nintendo tiene un gran peso en esta industria, pero N64 no fue todo el éxito que se esperaba, sin embargo, existen clásicos a futuro como Metroid Prime y Zelda GC. Entonces, podríamos hablar de un "perdón" por parte de los usuarios, lo que nos llevaría a omitir el segundo punto básico. Un fenómeno que tuvo lugar con Dreamcast ya que, en un principio, la máquina se vendía muchísimo. Por lo tanto, es posible omitir "exito de consolas anteriores" y reemplazarlo por "clásicos que tiene en su haber", es decir, aquellos juegos que DC tuvo desde un principio, y fueron un clásicos (Soul Calibur, Sonic Adventure). Este punto puede ser aplicado en Game Cube para obte-ner las siguientes 3 razones que pueden llevar a la consola a ser un éxito mundial.

- El peso de la compañía
- Clásicos en su haber
- Clásicos futuros (Metroid Prime)

¿Pero si la que triunfa es Xbox? Bien, habría que reestructurar muchos puntos. Primeramente, Microsoft tiene un peso mundial muy grande, pero no es querida por todo el mundo. De hecho, es una de las compañías mas odiadas por sus prácticas monopólicas y demás. Este último párrafo nos sirve para descubrir un punto que puede llevarla al triunfo, es decir, los juegos exclusivos producto de su monopolio. Por el resto, no se ven grandes clásicos en el futuro, y los que pueden considerarse como tal, también estarán disponibles en PS2. Por lo tanto, la única causa de su triunfo podría ser:

- Exclusividad en juegos (Munch´s Oddyse)

Claro que no hemos tomado las especificaciones técnicas que para muchos, influye. Esto es realmente relativo, y tengo una teoría de sustento para afirmarlo: El hardware de Playstation nunca fue algo realmente relevante (sólo para el año en que salió, en el ´95) aun así, la máquina logró obtener algunos juegos que fueron clásicos indiscutidos. Por el otro lado, N64 era mucho mejor técnicamente, y si bien, obtuvo clásicos imponibles técnicamente en PS, fueron la minoría, y la máquina no obtuvo demasiada aceptación. El ejemplo más reciente, es con DC y PS2, ya que si bien esta última es más potente, recién después de meses, comienza a mostrar superioridad. Podríamos decir que un

hardware explotado al máximo, tiene mejor aceptación que otro explotado a medias y donde se obtiene una calidad similar (siendo este último superior). ¿De qué nos sirve una pentium 4 si vamos a jugar al Monkey Island 2? A través de este análisis, traté de comprender el comportamiento y el móvil que lleva a un usuario a comprar una u otro máquina. Saludos a todos en la redacción.
¡Monkey Island 2 es la mejor aventura gráfica que he jugado en toda mi vida! yeah
¡Un saludo para vos también!

Horacio Villalba, el chupa sangre lúdico horacio_villalba@hotmail.com

Hola amigos de Next Level: Mi nombre es Horacio Villalba tengo 19 años y soy poseedor de una Dreamcast, antes de continuar quería felicitarlos por la excelente revista que hacen y decirles que soy un fiel lector. Pero basta de halagos por que como yo hay miles de personas que se lo deben hacer saber, y tampoco les quiero quitar espacio a los otros lectores. Bueno el motivo de este mail es para comentarles que yo junto a un amigo estamos haciendo un juego de rol y nos pareció copado proponerles a todos los lectores de NL si nos honraban con su colaboración nos gustaría que a través de nuestro mail pudieran enviarnos sus ideas o aportar cualquier tipo de comentario que se les ocurra. El juego trataría de vampiros y desde ahí que cada uno de ustedes deje volar su imaginación. Nos gustaría que participen de este proyecto y si a alguno le interesa jugar o aportar de una manera más directa solo basta con que se comuniquen con nosotros. Desde ya muchas gracias Next Level y de más está decir que nos gustaría contar con algunas ideas de nuestros héroes (los muchachos de NL). Aporten que cuando esté listo enviaremos una copia del juego a la editorial para que nos digan que les pareció.
Saludos para todos Horacio
¡Muy buena idea, Horacio! Por acá hay muchos fans de los juegos de rol clásicos y nos pasamos noches y noches fingiendo ser quienes no somos y es una experiencia que excelsa. En cuanto se pase el jaleo de la mudanza Ferzzola promete tirar un par de ideas.

Andres Falero Aleman

Les mando este email para saber si en realidad la consola Xbox -y los juegos de esta- va a ser lanzada oficialmente en Argentina. Mi interés en esa pregunta es urgente porque no sé si comprarme la Playstation2 en los EEUU -ya que tengo la suerte de ir en Septiembre a ver un tío-, y bien compro la máquina y juegos todo a los precios "normales" como tiene que ser, llego a la argentina los juego, los termino de jugar y me canso de ellos, y entonces ¿después que...? ¿a comprar juegos carísimos a 100 pesos? Nooooo, es mucho para un juego, una locura. ¿Compro piratería? Noooooo, juegos de baja calidad y sin openings ni nada. Además de gastar 200 pesos en la reforma, la usaría para ver DVD nomás... Por lo tanto si las repuestas sobre la Xbox son afirmativas, no gasto la plata por la Play2 y espero hasta el año que viene cuando salga la Xbox oficialmente y poder comprarme los juegos a sus precios mas o menos accesibles, como los de PC y seguramente en castellano.
Chequea la sección de News, estuvimos hablando con los muchachos de Microsoft y eso es lo que nos enteramos.

Gonzalo Roland, nostálgico desesperado

La voz del pueblo
¡Al fin tengo una Dreamcast! ¡Perfecto, lo he conseguido!¿Cómo lo hice, se preguntán?Le pedí plata a mi tío.
Sucedió en Florianópolis, en un caluroso febrero. A diferencia suya, a mí no me costo un huevo.
La Next Level me informa, un marzo en Santa Clara: "La Dreamcast ha perecido". Creo que nos vieron la cara.
A SEGA le importa un bledo lo que piensen los usuarios. Cobardes ellos son, y encima cobran salarios.
La Dreamcast fue para Sega una perdida incalculable. La piratería la ayudo a hundirse ¡y yo me siento culpable!
¡Oh, destino cruel!, ¡Oh, destino necio!, ¿Me dirás si alguna vez la Play2 bajará de precio?
Microsoft y Nintendo, nos presentan a sus hijos. Díganme cuanto salen, así me abro un plazo-fijo.
La GameCube viene con todo, ¡Arriba los corazones! Le tengo una fé barbara, pero usuarios, no habrá a montones.
Bill no se contenta, solo currando en PC. Apostó todo a la Xbox, ¿Servirá? ¿Triunfará? ¿Venderá? no pregunten, no lo sé.
Halo por acá, Metroid por allá, Oddworld por allá, Luigy por acá. ¡Que de joyas que se vienen! ¡El mundo las jugará!
Mi Dreamcast venderé, dinero yo ahorraré, no se que compraré, desde afuera miraré.
Los juegos son mi pasión, son el aire que respiro. ¿Qué hago en esta situación? ¡Ya sé!, me las piro.
Y así es amigo, el destino lo ha querido. La carta del mes, es para usted.

Benimaru Nikaido, hipnótico

Señores de Next Level: Imaginen mi emoción al hojear el correo de su última Next Level (muy buena, por cierto, innovadora) y ver que ragalarían un juego a quien simplemente haga la mejor carta del mes. Viendo mi desesperada búsqueda por el Paper Mario, y mi vacío bolsillal (del bolsillo! jaja), decido recurrir a ustedes. Así es señores, no es por el honor, ni voy a estar sorprendido si esta es la carta del mes. Yo mando esta carta PARA QUE SEA la carta del mes. Tal vez no se den cuenta de una, pero esta es la mejor carta que han recibido, y por lo tanto DEBE SER la carta del mes. Sólo la gente más intelectual, bella, poderosa, sabia y gloriosa podrá identificar esto. Confío en que ustedes lo lograrán pues los considero como tal. Sin más, Santiago Muniagurria.
PD: -"¿Crees que caerán en eso batman?"- "No lo sé robin, así lo espero, pero... no lo sé"
Hey, buen intento Batichico... pero nosotros también leímos esa fábula.

Sebastian Pozzatti, el que me quiere serruchar el suelo

Gente de NEXT LEVEL: Me presento: Me llamo Sebastian Pozzatti, tengo una Sega Dreamcast y una PC con todo. El motivo del mail que leen ustedes es expresar la emoción de uno cuando termina un juego. Uno se siente orgulloso de sí mismo porque terminó algo que le llevó mucho tiempo y esfuerzo. Les cuento esto ya que también terminé el Shenmue (juegazo), Dino Crisis (excelente), Sonic Adventure y otros más y después es como que me quedo inmóvil, y tengo ganas de hacer lo que me pidan, por ejemplo, cuando me piden que baje a comer, en vez de decir ¡YA VOOOOOOOOY!, y tardo unos minutos en bajar, bajo directamente corriendo. Otro caso es que te queda en el bocho lo que se dice en el juego, como diálogos o algo. Sí, la verdad que es heeeeermosoooo terminar uno de esos juegos que nos cautivaron por horas. Pero no por eso uno deja de sentir cierta lástima. Como cuando terminamos un libro que nos encantó, o una película... esa gente que durante tiempo nos acompañó y ya no los veremos más... buuuuuaaaaa
También Tengo unas preguntitas, como todos, bah.
1) ¿Va a salir algún juego tipo Shenmue para alguna consola de última generación?, es más, ¿va a salir Shenmue para alguna de ellas?
Todavía no se sabe nada, pero calculamos que Shemue no va a morir con la Dreamcast.
2) La Indrema L600, ¿Se volverá a tener en cuenta dentro de unos años? Porque la verdad yo estaba recopado con ese proyecto.
Hmmmmmm.... no lo creo, aunque el flaco del proyecto sigue haciendo de las suyas. Le vamos a mantener un ojo encima.
3) ¿Cuántos años tiene Carla Callegari? Podrían publicar fotos en la revista y que también conteste el correo, ¿no? (mucho pedir)
Heeeeeeyyyyyyy ¿cómo se te ocurre? ¡me estás serruchando el piso flaco! Bueno... la foto la publicamos en el número que viene... si Carla quiere, claro. Pero cuidado que los va a enamorar de una ¿eh? La señorita Callegari tiene 23 años.
La revista esta bárbara, la única critica es que cada mes traiga una yapa, como más páginas, pósters, informes especiales mas extensos, etc,) y sigan así.
Otra: si todavía esta pendiente lo del torneo, voto para el Virtua Tennis.
Si alguien quiere mandarme un e-mail puede hacerlo a: Pozzatti@yahoo.com
Te sacamos algunas líneas que sino no nos entraba la carta.
SALU2
Abrazo

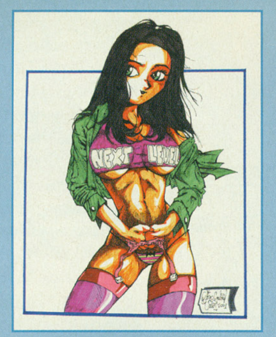
No más cartas por este número. Una lástima, nos quedaron unas cuantas muy copadas fuera, como la de Germán Dario Lemme -¡nos llegó tarde! para el próximo...-, como la de Ariel Del Regno y como las de todos ustedes. No se enojen si no les con testamos a todos. Hacemos lo que podemos, pero... ¡ustedes saben como es esto! Ah, este mes -en la antigua redacción- nos visitó Luis Alberto Deleva que está viviendo en Carmen de Patagones pero antes vivía en Temperley. Un saludo a él si está leyendo estas líneas. Los dibujos de este mes pertenecen a Pamela, Diego Valor y Diego Colucci, con la foto de Diego Faija -uno de los lectores que siempre se acuerda de nosotros- y el collage de Sharon más la ficha personal de Fito Laborde -el Ninja de Nuke TV-

Nos vemos el mes que viene!

READERS GALLERY



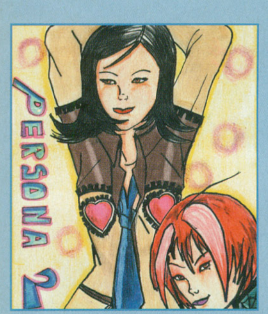
DIEGO VALOR



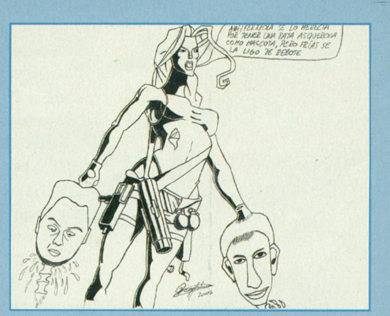
DIEGO VALOR



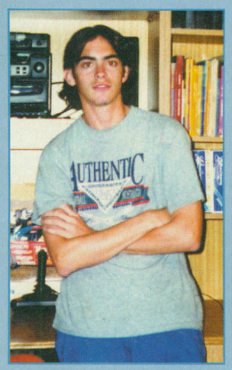
SHARON



PAMELA



DIEGO COLUCCI



DIEGO FAIJA



LOS MAS BUSCADOS DE NEXT LEVEL

Rodolfo A. Laborde

Edad: 28 pirulines.
Juegos preferidos: Metal Gear Solid, Shenmue, Soul Calibur, Vagrant Story, la saga Resident Evil, Tenchu y los juegos de peleas de Capcom.
Lo que le gusta: El anime (sobre todo hentai), la pizza, los muñecos, la pizza, las maquetas, el cine, la pizza y los finales aprobados. Dormir, tomar mucha soda, las veredas sin sirulos, llegar tarde al trabajo... y descubrir que todavía no llegó nadie.
Lo que no le gusta: Las notas de 3 renglones repletas de errores, tener que repetir lo que digo porque nadie me da cinco de bola, la pizza con anchoas y los finales que se vencen. El monotributo y los ingresos brutos.
Personajes Top: Mis viejos. Cobra, Frank Frazetta, Simon Bisley, Masaaki Hatsumi y Masamune Shirow.
Hobbies: Coleccionar anime, muñecos raros, comics, posters, libros de ilustración, juegos de PC y consolas. Rascarse el higo. Dibujar y estudiar (muy cada tanto) japonés. ¡Y jugar todo lo posible, claro!
Se lo busca por: Sabotaje industrial, alta traición, secuestro de ratas de goma, robo de figuritas difíciles y pegarle a los compañeros de trabajo. Tomarse la libertad de irse de vacaciones el tiempo que se le canta.
Lo que quiero que todos sepan es que: ¡Yo soy el ninja de Nuke TV!

COMO CONTACTARSE CON NEXT LEVEL

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos:
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por e-mail.
¡Manden dibujos!
Carta: NEXT LEVEL - Correo de Lectores - Laprida 1898 11° G (1425) - Capital Federal
E-Mail: nextlevel@ciudad.com.ar

¡Y no se olviden que ahora vamos a elegir la Carta del Mes todos los números! ¡Usen las neuronas!

NUMEROS ATRASADOS

AHORA PODES COMPLETAR TU COLECCION



PODES OPTAR POR CUALQUIERA DE ESTAS OPCIONES

A Giro Postal o Telegráfico:
Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados, indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.
Por favor, especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de **Next Level**.
A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:
Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por e-mail a:

ventasnl@ciudad.com.ar, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de Next Level.

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. En todos los casos es necesario especificar claramente:

NOMBRE Y APELLIDO
DIRECCION
CODIGO POSTAL
TELEFONO
CIUDAD Y PROVINCIA.

IMPORTANTE: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

¡Ahora el método de contra reembolso no tiene recargo!

ESTOS METODOS SON SOLO VALIDOS PARA EL INTERIOR DEL PAIS

19- Final Fantasy IX
Trucos: Tomba 2 - SF EX 2 - Digimon World - Virtua Tennis - Space Channel 5 ¡y más!

20- The World is not Enough
Nightmare Creatures - Mortal Kombat: Special Forces - Xmen: Mutant Academy - Gekido ¡y más!

21- Samba de Amigo
Resumen de todos los juegos de Dreamcast a la fecha • Trucos: Análisis del GameShark para DC

22- The Bouncer
Trucos: Tenchu 2 - Sydney 2000 - Alien Resurrection Hidden & Dangerous ¡y más!

23- FIFA 2001
Trucos: Dino Crisis 2 - Tony Hawk's Pro Skater 2 Excitebike 64 - Ready 2 Rumble: Round 2 ¡y más!

24- XBOX
Banjo Tooie - Driver 2 - Colin McRae Rally 2 Guilty Gear X ¡y más!

25- Final Fantasy X
Primeras imágenes de FF X • Inauguramos nuevas secciones: Retrogames, No Comments y Recycle Bin

26- Phantasy Star Online
Entrega de Premios NL 2000 • Trucos: Evil Dead Bomberman Party Edition - Persona 2 - The Grinch

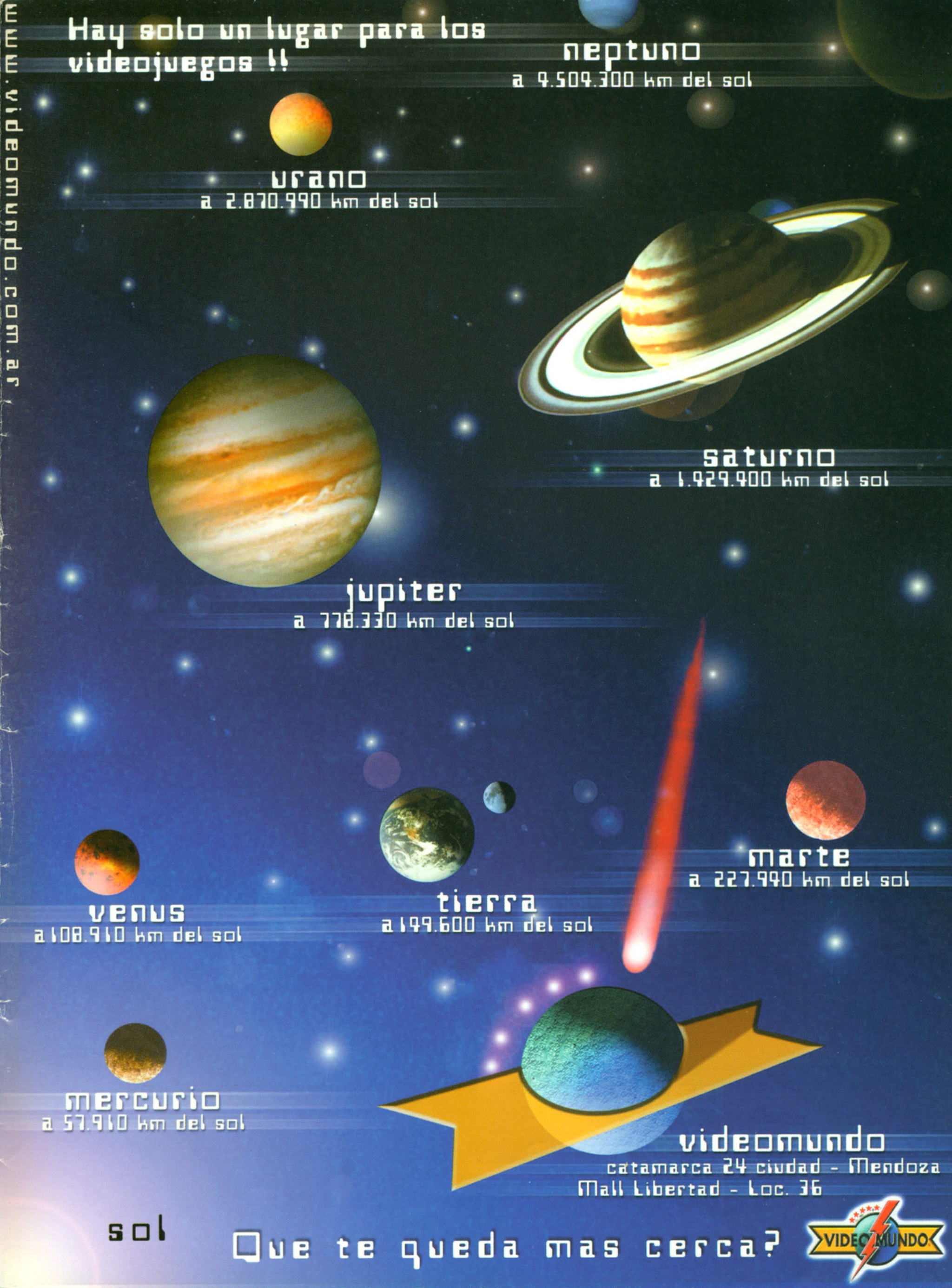
27- Onimusha Warlords
Trucos: Team Buddies - NBA Hoopz - EOS: Edge of the Sky - Star Wars Episode I: Starfighter ¡y más!

28- The Simpsons Wrestling
Análisis de todos los juegos de Los Simpson • Trucos: Simpsons Wrestling - Gaunlet Legends ¡y más!

29- Gran Turismo 3
Primeras imágenes de GT3 A-Spec • Las razones por las cuales no tenés que tirar tu PSX ¡y más!

30- Electronic Entertainment Expo 2001
Todo sobre la E3 2001 • Póster de Tomb Raider The Movie • Los 1ros. Final Test de Game Boy Advance

31- Twisted Metal Black
Red Faction • Winning Eleven 2001 • Sonic Adventure 2 • Mario Party 3 • Dark Cloud ¡y mucho más!


www.videomundo.com.ar
Hay solo un lugar para los videojuegos !!
neptuno
a 4.504.300 km del sol
urano
a 2.870.990 km del sol
saturno
a 1.429.400 km del sol
jupiter
a 778.330 km del sol
marte
a 227.940 km del sol
venus
a 108.910 km del sol
tierra
a 149.600 km del sol
mercurio
a 57.910 km del sol
videomundo
catamarca 24 ciudad - Mendoza
Mall Libertad - Loc. 36
sol
Que te queda mas cerca?
VIDEO MUNDO





VENTA UNICAMENTE DE TITULOS ORIGINALES

GAMEBOY ADVANCE

PLAYSTATION 2



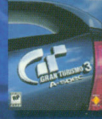






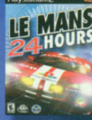











DREAMCAST






LOS MEJORES ACCESORIOS PARA TU PLAYSTATION 2




VOLANTE SAITEK

CONTROL REMOTO




GAMESHARK

DUAL SHOCK 2

MEMORY CARD DE 8 MEGAS PS2

VOLANTE LOGITECH GRAN TURISMO

¡NUEVA SUCURSAL! FLORIDA 537 LOCAL 381 GALERIA JARDIN TEL:4327-(GAME)

www.cdmarketonline.com.ar

MICROCENTRO: Lavalle 523 (y San Martín) Capital • Tel: 4393-2688
SUBTE: Línea B Estación FLORIDA - Línea D Estación 9 de JULIO — Lunes a Viernes de 10 a 20hs

CENTRO: Av. Córdoba 1170 (y Libertad) Capital • Tel: 4375-1464
SUBTE: Línea D Estación TRIBUNALES - Línea B Estación URUGUAY — Lunes a Viernes de 9 a 19hs

ENVIOS AL INTERIOR — TARJETAS HASTA 12 CUOTAS — CONSULTE POR OTROS PRODUCTOS.

MasterCard · AMERICAN EXPRESS · VISA

